DigiScratch 2 Handbuch Deutsch

Inhalt: **Seite:**

Wie funktioniert DigiScratch? 2
Die DigiScratch Modi 3
Die Timecode-Platten 3

Allgemeine Hinweise vor dem Start 4
Systemvoraussetzungen 4

Softwareinstallation 4
Hardwareinstallation DigiScratch Box 4
Hardwareinstallation Maya 44 USB / U46DJ 5
Treiberinstallation 5

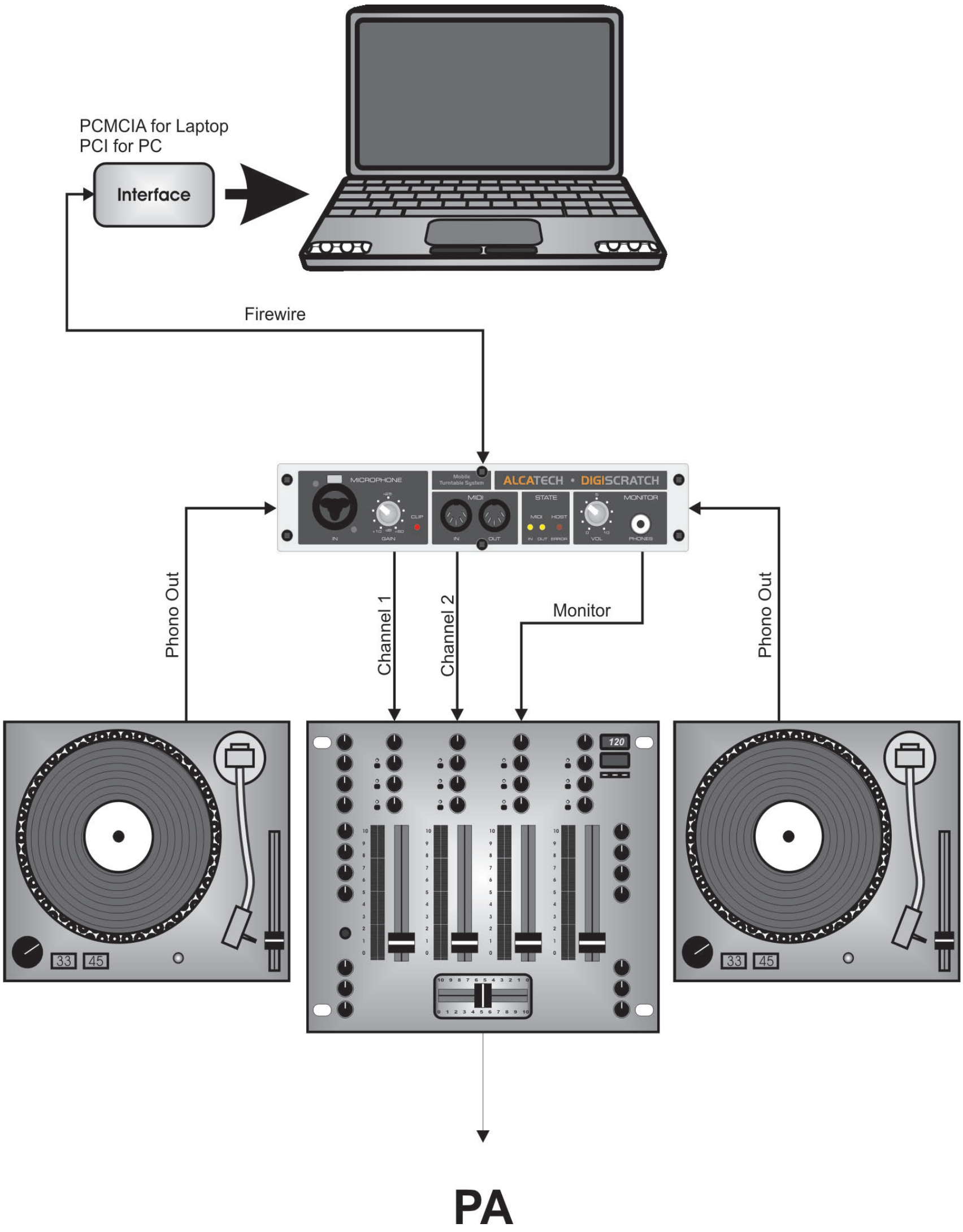
Die Module
Player A / B 6
CUE – und Loop Bar 6
Waveform Übersicht 7
Display 7
Waveform Detail 8
Player Bedienelemente 8
Der Sampleplayer 10
Pitch Controll 11
Bypass 11
Der Monitor 11
Anpassen der Programmoberfläche 11
Das Dateiarchiv 12
Auto Play 13
Dateien scannen und analysieren 13
DigiScratch kalibrieren 14
Der File Editor 15
Mixer mit Recorder und Internet Streaming 15
Optionen 16

Maya 44 USB Einstellungen 22
ESI U46DJ Einstellungen 23
DigiScratch-Box Einstellungen 24
Shortcuts 25
Tipps & Tricks 26
Stichwortverzeichnis 27
Kontakt 28

www.digiscratch.de
www.alcatech.de

Wie funktioniert DigiScratch?

Um mit DigiScratch zu arbeiten benötigen Sie neben Ihrem normalen DJ-Setup aus Turntables, Mixer und Musikanlage, einen Computer (Notebook/PC), die DigiScratch-Software und die DigiScratch-Box, alternativ auch eine andere Mehrkanal-ASIO 2.0-Soundkarte. Anstelle „normaler“, analoger Schallplatten verwenden Sie hier spezielle Timecode-Vinyls. Dabei handelt es sich um Platten, welche statt Musik ein digitales Signal (Timecode) enthalten. Dieses Signal wird durch die Soundkarte an den Computer übergeben, auf dem, mit Hilfe der DigiScratch-Software, ermittelte „Positionsdaten“ 1:1 und ohne Verzögerung auf die Audio Files übertragen werden. Dieses Verfahren ermöglicht es vertraute DJ-Techniken wie Mixen oder Scratchen auf die digitalen Files anzuwenden.
Nachfolgende Abbildung veranschaulicht das Funktionsprinzip grafisch:



Die DigiScratch-Modi

DigiScratch verfügt über drei veschiedene Modi, d.h. drei verschiedene Möglichkeiten die Tracks auf der Festplatte zu kontrollieren bzw. abzuspielen:

Absolute Mode (ABS):
In diesem Modus wird jeder Zustand an der Platte durch die Software verarbeitet. Die aktuelle Nadelposition auf der Platte, sowie Laufrichtung und Geschwindigtkeit (Pitchwert) werden beachtet.
Damit sind z.B. die sogenannten „Needledrops“ möglich, also ein Anheben der Nadel und wieder absetzen an anderer Stelle. Die Wiedergabe wird bei einem solchen Needledrop an der entsprechenden Position im digitalen File fortgesetzt und im Player der DigiScratch-Software angezeigt.

Relative Mode (REL):
Im Relative-Mode werden Laufrichtung und Geschwindigkeit ausgewertet, jedoch nicht die Position der Nadel. Somit haben z.B. Needledrops keinerlei Effekt. Heben Sie also die Nadel an und setzen diese an anderer Stelle wieder ab, so wird dies nicht berücksichtigt und der Track spielt an seiner letzten Position weiter. Dies ist z.B. von Vorteil wenn gescratcht werden soll und nicht gemixt.

Internal Mode (INT):
Im Internal Mode wird der Timecode von den Platten völlig ignoriert. Es ist kein Scratchen möglich. DigiScratch spielt die Tracks nur ab und es kann manuell gemixt werden. Vergleichbar ist diese Art der Wiedergabe mit einem CD-Player.

Die Timecode-Platten

Die Timecode-Platten von DigiScratch sind im Grunde normale Schallplatten, welche an Stelle der Musik ein digitales Signal enthalten. Diese Platten bieten exakt das von herkömmlichen Platten gewohnte Handling und Feeling. Die Lauflänge beider Seiten beträgt 12 Minuten bei 33 RPM (= ca. 9 Minuten bei 45 RPM). Wird am Plattenspieler von 33 RPM auf 45 RPM gewechselt, so muss diese Umschaltung auch in der DigiScratch-Software vorgenommen werden. Wird ein Track von mehr als 12 Minuten Laufzeit wiedergegeben läuft die Nadel am Ende des Timecodes in eine Endlosrille. Der Titel reißt also nicht ab, sondern läuft weiter. Dabei wird automatisch vom „Absolute Mode“ in den „Relative Mode“ geschalten. Scratchen ist also immer noch möglich, nicht aber der Needledrop.
Nach der Endlosrille befindet sich ein weiterer Bereich, der sogenannte **Trackselektor**. Halten Sie den Plattenspieler an und legen Sie die Nadel in den Trackselektor-Bereich. Wenn Sie die Platte nun vor oder zurück bewegen, wandert die Songmarkierung in der Playlist der Software auf und ab, je nach Richtung in welche Sie drehen. Befindet sich die Markierung nun über dem gewünschten Track heben Sie die Nadel einfach an und setzen sie an den Anfang der Timecode-Platte. Wird der Plattenspieler nun gestartet lädt der selektierte Titel automatisch in den Player und wird wiedergegeben.
Beide Seiten der Timecode-Platten sind gleich, ausgenommen die Darstellung auf Seite A. Hier finden Sie eine zusätzliche, visuelle Unterteilung der 12 Minuten Tracklänge durch eine Linie im Minutenabstand und einer etwas stärkeren Linie zu Beginn der fünften Minute. Diese Minuten-Marker sind auch in der, in DigiScratch dargestellten, Waveform enthalten und identisch zu den Marken auf den Timecode-Platten. In der Software werden diese Marken nur im „Absolute Mode“ angezeigt, da in den anderen Modi die Marker nicht mehr identisch zur Trackposition sein können.
Hinweis!:*Beachten Sie bitte auch, dass bei einer Wiedergabe mit 45 RPM diese Minuten-Marker nicht mehr adäquat sind. Um Irritationen zu vermeiden empfiehlt sich bei 45 RPM die Verwendung der nicht unterteilten Seite B.*

Allgemeine Hinweise vor dem Start

Bitte halten Sie in jedem Fall immer folgende Reihenfolge bei der Installation ein:

1. Software installieren
2. Hardware installieren
3. Dongle an den Computer anstecken
4. Software starten

Sowohl der mitgelieferte Dongle als auch die ggf. mitgelieferte Hardware benötigen Treiber, welche in der Regel durch die Installation von DigiScratch mitinstalliert werden. Es ist wichtig oben aufgeführte Reihenfolge einzuhalten, da es sonst zu Fehlfunktionen kommen kann!

Systemvoraussetzungen

- Pentium III / Pentium 4 / AMD Athlon ab 1,6 GHz
- 256 MB RAM, empfohlen 512 MB bis 1024 MB
- Windows XP (Home oder Professional)
- Mehrkanal-Soundkarte mit ASIO 2.0 Unterstützung oder DigiScratch-Box
- CD- oder DVD-Laufwerk
- 30 MB freier Festplattenspeicher (für die Installation der Software)
- freier USB- oder LPT-Anschluss (für den Dongle)
- freier PCI- oder PCMCIA (Cardbus)- Slot (bei Verwendung der DigiScratch-Box)
- freier USB-Anschluss (bei Verwendung der Maya 44 USB)

Softwareinstallation

Legen Sie die CD in Ihr CD- oder DVD-Laufwerk ein, das Setup startet automatisch. Sollten Sie den CD-Autostart in Windows deaktiviert haben, gehen Sie über den Arbeitsplatz oder den Explorer auf die CD und öffnen diese manuell. Auf der CD befindet sich die „Setup.exe“, starten Sie diese mit einem Doppelklick. Folgen Sie nun den Anweisungen der Installationssoftware. Das Setup schlägt Ihnen als Installationspfad für die Software standardgemäß *c:\Programme\Aclatech\Digiscratch* vor, diesen Pfad können Sie auf Wunsch auch ändern und einen alternativen Zielordner angeben. Zum Abschluß der Installation wird Ihnen ein Neustart des Computers vorgeschlagen, folgen Sie bitte diesem Vorschlag bevor Sie weitere Aktionen vornehmen. Nach dem Neustart können Sie den Dongle bereits an einen USB Port Ihres Systems stecken und, falls nötig, damit beginnen Ihre Hardware zu installieren. Ist keine Hardwareinstallation mehr nötig, können Sie Ihre Software das erste Mal ausführen und konfigurieren.
Die Konfiguration wird in den folgenden Kapiteln des Handbuches ausführlich beschrieben.

Hardwareinstallation

Installation der DigiScratch-Box am PC:
- schalten Sie Ihren PC aus und trennen ihn von der Stromversorgung!
- öffnen Sie Ihren PC und stecken die mitgelieferte Interfacekarte in einen freien PCI-Slots Ihres Systems, schrauben Sie die Karte anschließend am Slotblech fest
- schliessen Sie den PC wieder und verbinden die Interfacekarte durch das mitgelieferte Firewire-Kabels mit der DigiScratch-Box
- stecken Sie die Stromversorgung wieder an den PC und schalten Sie diesen ein

Installation der DigiScratch-Box am Laptop/Notebook:
- schalten Sie den Laptop aus
- stecken Sie das mitgelieferte Cardbus-Interface in den entsprechenden PCMCIA-Slot am Laptop und schließen Sie die DigiScratch-Box an die Stromversorgung an
- verbinden Sie nun das Cardbus-Interface mit der DigiScratch-Box, unter Verwendung des Firewirekabels
- schalten Sie den Laptop wieder ein

Installation Maya 44 USB / U46DJ:
Beide Karten sind „Plug & Play"-kompatibel. Es genügt somit die Karte einfach an einen freien USB-Port Ihres Computers anzustecken.

Treiberinstallation

DigiScratch-Box:
Sollte bei der Hardwareinstallation alles ordentlich verlaufen sein, so ist nach dem Neustart des Computers keine weitere Treiberinstallation nötig. Sollte Windows dennoch einen Treiber verlangen, so verwenden Sie bitte ausschließlich den von Alcatech auf der Installations-CD mitgelieferten Treiber.
Hinweis!: *Die Treiber der DigiScratch-Box laden beim Start von Windows Teile von Programm- und Steuercode in die Box. Sollte nach der Installation die rote ERROR-LED dauerhaft leuchten, so fahren Sie den Computer herunter und trennen die Box für mindestens 20 Sekunden vom Computer und von der Stromversorgung. Dadurch wird die Box komplett stromlos und kann ihren Speicher entleeren. Nachdem Sie wieder alles korrekt angeschlosssen haben und der Computer neu gestartet wurde, sollte alles wie vorgesehen funktionieren.* (weitere Einstellungen siehe Seite 23)

Maya 44 USB / U46DJ:
Installieren Sie bitte den Original-Treiber von der mitgelieferten CD oder der Homepage des Herstellers. Nehmen Sie, nach dem ersten Programmstart von DigiScratch die notwendigen Einstellungen im Control Panel vor. (weitere Einstellungen siehe Seite 22 / 23)
Hinweis!: *Bei Verwendung der Maya 44 USB benötigen Sie einen Phono Pre-Amp. Die DigiScratch-Software verfügt über einen integrierten Phono PreAmp. Dieser wird in den Optionen aktiviert. Fallweise ist die Benutzung eines externen Phono PreAmp zu empfehlen, da ein Software Phono PreAmp unter ungünstigen Bedingungen auch unerwünschte Signale verstärken könnte.*
In diesem Fall wäre der Software PreAmp zu deaktivieren.
Die U46DJ verfügt, wie die DigiScratch-Box, über zwei eingebaute Phono Pre-Amps.

Andere Soundkarten:
Es sind grundsätzlich alle Soundkarten mit DigiScratch verwendbar, welche ASIO 2.0 unterstützen. Aufgrund stellenweise abweichender Qualität der ASIO 2.0-Implementierung kann jedoch eine Funktion nur mit von Alcatech empfohlenen Soundkarten auch garantiert werden!
Hinweis!: *Bei der Verwendung von Soundkarten (z.B. FS Amp), welche bereits (z.B. im Club) in das DJ Setup eingebunden sind, ist es notwendig die entsprechenden Treiber auf dem DigiScratch Rechner zu installieren! Die Treiber finden Sie auf der Homepage des Herstellers oder im Hardware Zubehör.*

Soundkarten ohne ASIO 2.0:
Sollte Ihre Soundkarte kein ASIO 2.0 unterstützen, dafür aber zumindest das WDM-Treibermodell von Windows, so ist eine Verwendung mit DigiScratch dennoch möglich. Sie finden unter der Internetadresse *www.asio4all.de* ein privates Projekt, welches vielen WDM-Soundkarten eine zusätzliche ASIO-Unterstützung verschafft. Da dieses Projekt nicht von Alcatech betrieben wird ist jede Garantie ausgeschlossen und ein Support für diese Lösung kann nicht geleistet werden.

Die beiden Player A & B

1. CUE-/Loop-Bar:

Im oberen Bereich der Player befinden sich die Steuerelemente für die CUE-Punkte und den Loop-Player. Speichern oder löschen Sie bis zu 6 verschiedene CUE-Punkte mit den Tasten: „MEM“, 1-6 und „DEL“. Außerdem ist es möglich die einzelnen CUE-Punkte in der darunter liegenden „Waveform“ mit der Maus zu verschieben. Klicken Sie dazu den CUE-Marker einfach an und ziehen ihn an die gewünschte Position. Die CUE-Punkte werden im ausgewählten Verzeichnis gespeichert. (sh. Optionen)

Manueller Loop:
Rechts neben der CUE-Bar befinden sich die Steuerelemente für den Loop-Player. Mit „IN“ und „OUT“ setzen Sie den Loop-Start bzw. den Loop-Endpunkt. Mit der Taste „OUT“ verlassen Sie den Loop und mit „Loop“ springen Sie wieder hinein. Das Display zeigt mit „Loop A < > B“ an, dass der Player sich gerade im Loop befindet. Um einen manuellen Loop zu erzeugen darf die Anzeige „Beats per Loop“ keinen Wert enthalten. Steht dort ein Wert, klicken Sie mit der Maus auf den Button um den Wert zu entfernen.

Automatischer Loop:
Weiterhin gibt es eine sehr komfortable Auto-Loop-Funktion, drücken Sie dazu „Beats per Loop“ um einzustellen wie viele Beats der Loop enthalten soll und anschließend Loop „IN“.
Möglich sind 1, 2, 4, 8 und 16 Beats (also bis 4 Takte). Start- und Endpunkt des Loops werden nun automatisch gesetzt und der Titel läuft in diesem Loop bis Sie wieder Loop „OUT“ drücken.

Snap to Beat:
Durch aktivieren dieser Funktion hilft die DigiScratch-Software Ihnen sowohl im manuellen, als auch im automatischen Loop Startpunkt und Endpunkt genau auf einen Beat zu setzen.

Loop verschieben:
Mit den beiden Pfeiltasten kann der Loop wahlweise nach links oder rechts verschoben werden, jeweils um so viele Takte wie der Loop lang ist. Zum Beispiel: Sie haben einen Auto-Loop mit 8 Beats erstellt und bewegen diesen Loop mit einem einfachen Mausklick nach rechts, so wird der Loop um genau 8 Beats nach rechts verschoben.

2. Waveform kompletter Track:
Diese Anzeige stellt den vollständigen Track in seiner gesamten Länge dar, inklusive einer farblichen Kennzeichnung von Höhen, Mitten und Bässen. An Beginn und Ende befinden sich rote **Trackmarker**. Ziehen Sie diese bei gedrückter Maustaste nach links oder rechts, um Start und Ende des Tracks individuell festzulegen. Sollte ein Loop gesetzt sein, werden Loop-In und Loop-Out als grüne Marker angezeigt. Schmale graue Linien im „Absolute-Modus“ zeigen Ihnen Minutenmarken, identisch zu den Marken auf Seite A des Timecode-Vinyls. Die Minutenmarken werden im „Relative-“ und im „Internal-Modus“ nicht dargestellt. Die senkrechte, rote Linie/Cursor kennzeichnet die Position der Nadel. Diese Position kann ebenfall mit der Maus verändert werden. Hier springt DigiScratch jedoch automatisch vom „Absolute-“ in den „Relative-Modus“, da eine Veränderung der Nadelposition technisch nicht auf den Plattenspieler übertragen werden kann. Zehn Sekunden vor Trackende beginnt die Waveform rot zu blinken um auf das bevor stehende Trackende hinzuweisen. Die Waveform-Anzeige kann am unteren Rand mittels gedrückter linker Maustaste auch größer gezogen werden. (sh. auch: Analyse der Tracks)

3. Detailanzeige:
Links wird die eingestellte Geschwindigkeit der Platte angezeigt 33/45 RPM. Dazwischen liegt ein kleiner weisser Punkt, der als Indikator für die **Qualität des Timecode-Signals** dient.
Dabei gilt folgende Regel:
1. Punkt leuchtet dauernd: Signal sehr gut
2. Punkt blinkt schnell: Signal gut bis sehr gut
3. Punkt blinkt langsam: Signal mangelhaft, Kalibrierung vornehmen, Nadel/Phasen/Kabel prüfen
4. Punkt blinkt kaum bis gar nicht: Signal sehr schlecht bis gar nicht vorhanden, Kalibrierung vornehmen, Kabel und Phasen überprüfen. (siehe auch Kapitel: Kalibrierung)

Rechts neben der RPM-Anzeige befinden sich ein Plattensymbol und die Tracknummer. Das Plattensymbol ist ein simpler visueller Indikator, welcher verdeutlicht, dass sich die Timecode-Platte dreht bzw. gerade ein Track im Player wiedergegeben wird. Außerdem kann durch einen Mausklick darauf auch zwischen 33 RPM und 45 RPM gewechselt werden.
Vergessen Sie bitte nicht dieses Umschalten auch am Plattenspieler vorzunehmen!

Zeitanzeige: mit einem einfachen Mausklick umschaltbar zwischen Restspielzeit und bereits gespielter Zeit. Zehn Sekunden vor Trackende beginnt die Zeitanzeige rot zu blinken, um auf das bevorstehende Trackende hinzuweisen.

BPM-Anzeige: angezeigt werden die Beats per Minute, welche aus den Tracks ermittelt werden. Beachten Sie bitte, dass die BPM nicht vom Timecode des Vinyls, sondern aus den Tracks von der Festplatte errechnet werden! Mit einem Klick der rechten Maustaste auf die BPM erscheint ein Kontextmenü. Darin können Sie den aktuellen BPM-Wert für den Track speichern. Die Anzeige wechselt von Rot auf Gelb und der Wert wird nun nicht mehr ständig neu ermittelt. Mit einem einfachen Mausklick kann die Anzeige auf den **Pitchwert** umgeschaltet werden. Im Absolute-Modus wird hier der Pitchwert angezeigt, welcher am Plattenspieler eingestellt ist. Im Relative-Modus sieht man dagegen die Pitch-Werte die in DigiScratch eingestellt wurden. Achtung! Beim Analysieren errechnete BPM-Werte sind mitunter problematisch für das Handling von Loops. Hier sind ständig neu ermittelte BPM-Werte empfohlen! Dazu mit der rechten Maustaste auf die BPM klicken und im Kontextmenü „zurücksetzen“ auswählen.

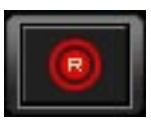
Im rechten Bereich der Detailanzeige sehen Sie verschiedene Informationen und Werte wie: im Moment eingestellter Modus, Relative, Absolute oder Internal (INT, ABS, REL), die Bitrate der Tracks in Kilobits per Sekunde (KB), Aufnahme aktuell aktiv Ja/Nein, Loop-Player aktuell aktiv Ja/Nein.
Im unteren Bereich der Detailanzeige wird der Titelname wie folgt angezeigt: Artist - Titel (Version). Diese Information wird aus den ID3-Tags der Titel gelesen bzw. wenn diese nicht vorhanden sind aus den Dateinamen der Titel auf der Festplatte ermittelt.

4. Waveform Ausschnitt (Spektrale Wellenformdarstellung)

Der wohl wichtigste Teil der Anzeige ist der Ausschnitt der Waveform. Hier werden die Beats und die verschiedenen Tonhöhen im Titel grafisch dargestellt. Der Ausschnitt ist in der Grundeinstellung 11 Sekunden lang und kann bei Bedarf auch ein- oder ausgezoomt werden. Klicken Sie dazu einfach auf im rechten Teil der Anzeige. Links können mittels der beiden Pfeile verschiedene Darstellungsformen des Ausschnittes eingestellt werden. Zur Auswahl stehen: Höhen, Mitten, Tiefen, einzeln oder überlagert in Orange, Gelb und Grau, sowie überlagerte Tonhöhen in einem Rot-, Grün-, Blau-Schema (RGB-Schema). Beim RGB-Schema kann weiterhin individuell eingestellt werden, welche der Tonlagen mit welcher Farbe dargestellt wird. Am Beginn des Tracks befindet sich ein längliches, rotes Dreieck, dies ist der so genannte **Lead-In** und markiert den Bereich vor dem Track. So kann präzise der Beginn des Tracks nachvollzogen bzw. können die ersten Beats beim Mixen genauestens angesteuert werden.
Der Lead-In ist in der Länge variierbar, Standardeinstellung ist 8 Sekunden (sh. Optionen). Wie in der kompletten Waveform ist auch im Ausschnitt eine rote Linie/Cursor zu sehen, welche die Nadelposition anzeigt. Dieser Cursor kann ebenfalls mit der Maus nach links oder rechts verschoben werden, was jedoch keinen Einfluss auf die Position im wiedergegebenen Track hat.
Die Wellenform kann auch mit den +/- Tasten der Tastatur ein- und ausgezoomt werden.

5. Load Track

Mit diesem Button wird der Titel, welcher in der Playlist selektiert wurde, in den entsprechenden Player geladen. Alternativ kann man den Titel auch per „Drag & Drop“ oder durch den Trackselektor von der Playlist in den gewünschten Player ziehen. Eine sehr komfortable Variante bietet sich über die Pfeiltasten der Tastatur. Mit ↑ / ↓ wählen Sie einen Titel aus der Playlist oder einem Ordner.
Mit ← / → wird der ausgewählte Titel in den entsprechenden Player (A = links / B = rechts) geladen.

 **6. Record/Aufnahme**

Mit diesem Button schalten Sie die Aufnahme „An“ bzw. „Aus“. Von welcher Quelle aufgenommen wird (z.B. Mikrophon, analoge Platte, externe Quelle etc.) stellen Sie vorher in den Optionen der DigiScratch-Software ein. Sobald eine neue Aufnahme gestartet wird, legt DigiScratch eine neue Gruppe im Dateiarchiv an und lädt die Aufnahme sowohl in den Player, als auch in die entsprechende Gruppe im Archiv. Im Dateiarchiv können zeitgleich, also während die Aufnahme noch läuft, die Titelinformationen gesetzt werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Titel und wählen „Info“ im folgenden Kontextmenü aus. Nun können die gewünschten ID3-Tag-Informationen eingegeben und gespeichert werden. Die Aufnahme wird beim Speichern auf der Festplatte automatisch benannt. Ist die Aufnahme beendet, kann sie sofort, und ohne erneutes Laden in den Player, abgespielt bzw. gescratcht werden.
Während der Aufnahme wird die Wellenform und der Pegel in Echtzeit angezeigt. Als Aufnahmeformat wird das im Recorder eingestellte Dateiformat* übernommen. Wird der Eintrag während oder nach der Aufnahme gelöscht, so wird die Aufnahme gestoppt und auch die Datei von der Festplatte gelöscht!
*(Optionen/CDDA-Copy/Kompression)

7. Key-Correction

Um zwei Titel mit unterschiedlicher Geschwindigkeit ineinander zu mixen ist es nötig deren Geschwindigkeit anzupassen. Ein Verändern der Geschwindigkeiten sorgt jedoch auch für Änderungen in der Tonhöhe. Die Key-Correction der DigiScratch-Software gleicht diese Schwankungen aus und hält die Tonhöhe auf ihrem ursprünglichen Wert. Somit ist ein Verändern des Tempos bei gleich bleibender Tonhöhe möglich.
Hinweis!: *Wenn mit dem Player gescratcht wird, sollte die Key Correction deaktiviert sein. Grund hierfür ist ein Algorithmus, welcher permanent Geschwindigkeitsänderungen verarbeitet. Dadurch beansprucht die Key Correction Systemressourcen und würde außerdem einem erwünschten (Scratch) Ergebnis entgegenwirken.*

8. Loop Track

Bei aktivem „Loop-Track“ wird der aktuelle Titel nach dem ersten Durchlauf erneut wiedergegeben. Dabei schaltet die DigiScratch-Software automatisch vom „Absolute-Mode“ in den „Relative-Mode“ um. „Loop“ lässt sich einsetzen um z.B. gerade aufgenommene Parts als Loop einzubinden.
Wird ein Titel oder Sample mit weniger als 25 Sekunden Tracklänge geladen, so wird die Loopfunktion automatisch eingeschalten.

9. Mode Schwitch:

Mit diesem Button schalten Sie zwischen den verschiedenen Modi hin und her, z.B. vom absoluten in den internalen Modus und zurück oder vom relativen in den internalen Modus und zurück.
Für eine bessere visuelle Erkennung des aktiven Modus dienen folgende farbliche Kennzeichnungen:

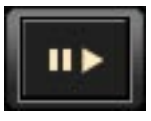
1. Internal: Grau/schwarz

2. Absolute: Gelb

3. Relative: Weiss

10. Reverse Play:

Bei aktiviertem Button wird die geladene Datei rückwärts wiedergegeben. Dabei sind zwei verschiedene Arten des Richtungswechsels möglich: linke Mousetaste = harter Richtungswechsel, rechte Mousetaste = softer Richtungswechsel



11. Play/Pause:

Der „klassische“ Play- und Pause-Button wie man ihn von jedem Player/CD-Player kennt. Ein Aktivieren dieses Buttons schaltet DigiScratch automatisch in den „Internal-Mode“ um, sofern es sich nicht bereits in diesem Zustand befindet.

Hinweis!: *Über das Kontextmenü der Player lassen sich weitere Einstellungen zur Wellenformdarstellung, den Markern oder dem Startverhalten vornehmen. Betätigen Sie dazu die rechte Mousetaste innerhalb eines Player und aktivieren Sie Ihre Auswahl.*

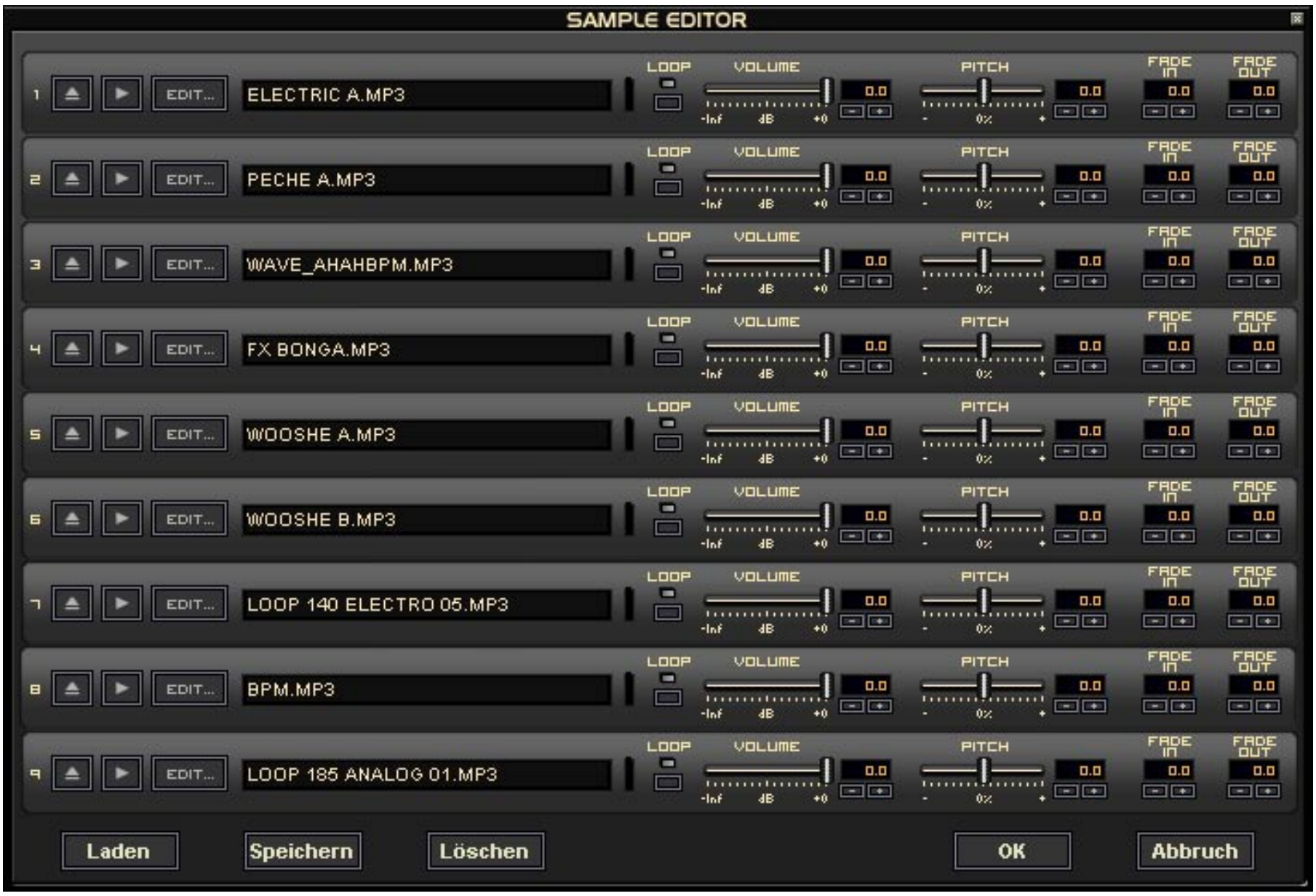
Sampleplayer

Zwischen den beiden Playern A und B finden Sie den Sampleplayer. Mit diesem ist es möglich schnell und ohne Umstände Samples oder Jingles mit einer Länge von bis zu 120 Sekunden in das laufende Programm einzuspielen. Mit den beiden Pfeilen links und rechts bestimmen Sie auf welcher Seite bzw. in welchem Player das Sample abgespielt werden soll. Dem Sampleplayer kann (unter Audio I/O in den DigiScratch-Optionen) auch ein eigener Kanal zugewiesen werden. Die einzelnen Samples können Sie direkt mit dem Ziffernblock der Computer-Tastatur oder Ihrem RCP starten und beenden. Unter den Zahlentasten befinden sich noch „Volume“ zum Einstellen der Sample-Lautstärke und „Pitch“ zum verändern der Abspielgeschwindigkeit. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Sampleplayer um zusätzliche Optionen einzustellen z.B. wie sich die Samples bei Tastendruck verhalten sollen.

Der Sampleplayer verfügt über drei verschiedene Modi:

1. Single Play: das Sample startet auf Tastendruck und wird einmal wiedergegeben, erneutes drücken der Taste stoppt die Wiedergabe.
2. Loop Play: das Sample startet und beginnt immer wieder von vorn bis Sie die Taste erneut drücken.
3. Scratchmode: durch drücken der Taste wird das Sample normal gestart, erneutes drücken beendet das Sample in diesem Mode jedoch nicht, sondern lässt es wieder von vorn abspielen.

Am unteren Rand befindet sich ein kleiner Button , mit dem Sie per Mausklick in die Ansicht des Pitchmoduls wechseln können. Mit der mittleren unteren Taste des Ziffenblocks rufen Sie den Sample-editor auf. Mit diesem können die Tasten einzeln bestückt und weitere Einstellungen für jedes einzelne Sample vorgenommen werden. So z.B. Pitch, Loop, Fade-In/Out und Volume.
Jingles, Samples oder Tracks kann man auch per „Drag & Drop“ auf die Tasten ziehen. Die mögliche Länge des Tracks ist hier vom vorhandenen Arbeitsspeicher abhängig. Für die Samples können so-genannte „Presets“ angelegt werden. Speichern Sie ein individuell angefertigtes Set unter einem entsprechenden Namen auf der Festplatte oder laden Sie sich nach Bedarf ein zuvor gespeichertes Set in den Editor.



Pitch Control

Wenn Sie den Pitchregler am Plattenspieler betätigen hat das unmittelbar Auswirkung auf die Abspielgeschwindigkeit in der DigiScratch-Software. Würden Sie dagegen versuchen den Pitch in der Software anzupassen, gäbe es umgekehrt keine Möglichkeit diese Anpassung auch auf den Plattenspieler zu übertragen. Daher ist der Pitchregler in der DigiScratch-Software auch nur im „Internal Mode“ verfügbar und ansonsten gesperrt.
Der mögliche Pitchbereich kann über die Optionen in Viererschritten von 4 bis 52 Prozent eingestellt werden. Über jedem Pitchregler finden Sie Pitch-Bend .
Damit lässt sich in der Software ein anschieben oder abbremsen simulieren. Unter diesen beiden Reglern können Sie den Pitch mittels „Reset“ schnell und bequem wieder auf den Wert 0 zurücksetzen. Mit dem kleinen Button am oberen Rand des Pitchmodules schalten Sie durch einen einfachen Mausklick wieder in die Sampleplayer-Ansicht um.
Weitere Eigenschaften des Pitchreglers können in den Optionen eingestellt werden.

Bypass

Die Bypass Funktion in der Software arbeitet nur mit Soundkarten, welche Direct Monitoring unterstützen. Andere Soundkarten müssen über ihr eigenes Control Panel in Bypass geschalten werden. Man kann auch ein kurzes **Y Kabel** verwenden, um das Signal vom Plattenspieler zu splitten und am Mixer umzuschalten. Selbstverständlich unterstützt die DigiScratch Box Direct Monitoring.
Die Buttons der Bypass Funktion befinden sich unter dem Pitchregler. Diese Funktion arbeitet in DigiScratch für jeden Player einzeln, also linker Bypass für Player A und rechter Bypass für Player B. Aktivieren Sie Bypass um z.B. eine analoge Platte aufzulegen oder um eine Aufnahme von analoger Platte zu starten. Ein Aktivieren/Deaktivieren des Bypass ist auch per Shortcut (S. 22) möglich.
Hinweis!: *Das Verhalten der Bypassfunktion kann in den Optionen von DigiScratch zusätzlich beeinflusst werden, (siehe auch Optionen > DigiScratch). Beachten Sie bitte bei Verwendung der DigiScratch-Box, dass der Bypass in den HDSP-Settings von RME für beide Kanäle gilt und nicht separat einstellbar ist. Die DigiScratch-Software verfügt auch über eine Signalerkennung. Wird die Software gestartet während ein analoges Signal (z.B.analoge Schallplatte) anliegt, deaktiviert das Programm, um die Wiedergabe nicht zu unterbrechen, den Bypass nicht automatisch. Der Bypass muss in diesem Fall in den HDSP Settings manuell deaktiviert werden.*

Der Monitor

Verschiedenen Bereichen in DigiScratch ist ein kleiner Monitor-Player zugeordnet, so z.B. der Playlist, dem Dateiarchiv und dem Listenarchiv.

Damit ist es möglich Titel an jeder Stelle vorzuhören. Ein Titel lässt sich auf zwei verschiedene Arten im Monitor abspielen. Doppelklicken Sie einfach den gewünschten Titel oder klicken Sie die Play-Taste des Monitors um den Track wiederzugeben, welcher sich momentan unter dem Cursor/Focus befindet.
Der Monitor verfügt über die klassischen Bedienelemente eines CD-Players: Start/Stop, nächster und vorheriger Track sowie eine Suchleiste mit der man schnell zu einer beliebige Stelle im Track springen kann. Die Anzeige im Monitor kann durch Mausklick um geschalten werden zwischen totaler Spielzeit, restlicher Spielzeit und Anzahl der Files in der aktuellen Liste.

Anpassen der Programmoberfläche

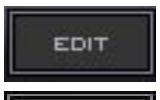
An einigen Stellen im Programm (z.B. den beiden Playern A / B) finden Sie einen kleinen Button mit dem Sie bestimmte Elemente umschalten oder ausblenden können. Dadurch ist eine weitgehende individuelle Anpassung der Programmoberfläche an Ihre Bedürfnisse möglich. Zum Aus- bzw. Einblenden klicken Sie einmal mit der linken Maustaste auf den entsprechenden Button.

Das Dateiarchiv

Zentraler Bestandteil von DigiScratch ist das Dateiarchiv. Dieses kann, besonders durch die **Cover-abbildung**, als virtuelles Plattencase betrachtet werden. Der Aufbau ist recht einfach. Links die einzelnen Gruppen und Untergruppen, rechts der jeweilige Inhalt der aktiven Gruppe, am unteren Rand befinden sich die Cover-Anzeige, diverse Steuerelemente, die Suchfunktion und der Monitor.
Gruppe hinzufügen: klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle im linken Bereich des Archivs und wählen Sie anschließend „Gruppe hinzufügen“ im Kontext-Menü aus.
Sie werden aufgefordert der Gruppe einen Namen (z.B. House) zu geben, klicken Sie danach auf „OK“.
Untergruppe hinzufügen: klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Gruppe, welche eine Untergruppe erhalten soll. Dadurch wird diese Gruppe aktiv. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie aus dem Kontext-Menü „Untergruppe hinzufügen“ aus. Geben Sie der Gruppe einen Namen (z.B. Latin House) und klicken Sie abschließend auf „OK“.
Inhalte einer Gruppe zufügen: klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Gruppe, die einen Inhalt erhalten soll. Die Gruppe wird dadurch aktiv. Im rechten, noch leeren Fenster klicken Sie nun mit der rechten Maustaste und wählen „Laden“ aus dem Kontext-Menü. Ein neues Fenster erscheint, in dem Sie Ordner von Ihrer Festplatte, einzelne Dateien oder Gruppen von Dateien (Mehrfachselektion) auswählen können. Nach einer kurzen Überprüfung der Dateien werden diese der Gruppe hinzugefügt.
Ebenso ist es möglich Dateien aus einer Playlist oder anderen Gruppe zu verschieben oder zu kopieren. Besonders bequem ist es ein File direkt aus dem Windows Explorer per „Drag & Drop“ der Playlist bzw. einer Gruppe hinzuzufügen.
Cover Anzeige: im linken, unteren Bereich des Dateiarchivs finden Sie die Cover-Anzeige. Wenn Sie mit dem Cursor durch das Archiv wandern und dabei auf Alben oder Dateien treffen, denen ein Cover zugeordnet wurde, dann wird dieses Cover eingeblendet. Nach einer kurzen Zeitspanne, in der keine weitere Aktion erfolgt, blendet das Cover automatisch aus. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein eingeblendetes Cover gibt über das Kontext-Menü weitere Optionen frei. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: Cover automatisch ausblenden/einblenden, Kopieren, Einfügen, Laden, Speichern und Bearbeiten. Die Option „Bearbeiten“ öffnet den ID3-Tag-Editor mit Coverfunktion. Durch Doppelklick auf das Cover wird die **Datei-Info** geöffnet. Coverbilder können nicht nur mit „Copy & Paste“ eingefügt, sondern auch bequem per „Drag & Drop“ direkt aus dem Explorer auf den betreffenden Track gezogen werden.
Schnellsuche: die Schnellsuche befindet sich unterhalb der Coveranzeige. Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Suchfeld und geben Sie den gewünschten Suchbegriff ein. Schon ab dem ersten eingegebenem Zeichen wird rechts das Suchergebnis angezeigt, welches bei jedem weiteren Zeichen in Echtzeit aktualisiert und damit präzisiert wird.
Über den Suche-Button rufen Sie den Dialog für eine erweiterte Suche auf.

Steuerelemente: Am unteren Rand des Dateiarchives haben Sie verschiedene Möglichkeiten das Archiv über Buttons zu kontrollieren. Zur Verfügung stehen:

Verzeichnis hinzufügen
Dateien hinzufügen
Dateien entfernen
alle Dateien auswählen
Auswahl invertieren
Liste löschen
Auswahl zurücksetzen
Datei Info anzeigen
Liste sortieren
Playlist speichern

öffnet das Kalibriertool
 öffnet den File Editor
aktiviert die Autoplay Funktion
analysiert die in der Playlist ausgewählten Dateien
öffnet die Einstellungen / Optionen
über DigiScratch
/ sowie / Umschalten der Ansichten

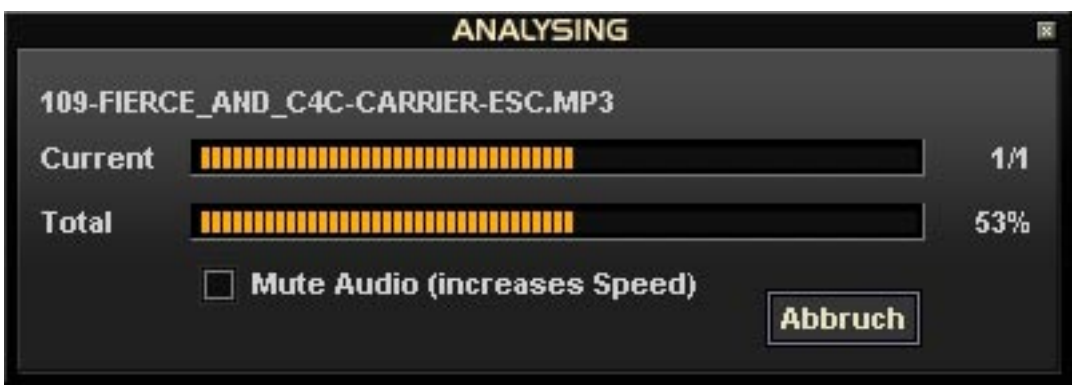
Auto Play

Die Tracks einer Playlist werden, der Reihenfolge nach, automatisch wiedergegeben. Laden Sie hierzu den ersten Track in einen der Player, aktivieren Sie den „AUTO“ Button und starten Sie die Wiedergabe im Player. Beim nachfolgenden Song übernimmt der andere Player. Dieses erfolgt abwechselnd bis alle Titel der Playlist wiedergegeben wurden. Achten Sie auf die passende Einstellung der Fader Ihres Mixers!

Dateien Scannen und Analysieren

Analyse beim Laden:
Bevor ein Titel von Ihrer Festplatte in DigiScratch abgespielt werden kann, muss dieser zunächst analysiert und gescannt werden. Die Analyse geschieht für jeden Titel nur einmal und zwar beim erstmaligen Laden in einen der Player. Dabei wird die Waveform des Titels, sowie der BPM-Wert ermittelt. Bei diesem Vorgang werden so genannte „Stripes“ auf der Festplatte gespeichert, das sind Dateien die Scanwerte und Daten des betreffenden Titels enthalten. Laden Sie diesen Titel ein weiteres Mal in den Player steht er wesentlich schneller zur Verfügung. Das liegt daran, dass die Waveform nicht noch mal erstellt werden muss, sondern bereits in Form des Stripes vorliegt und ohne weitere Analyse sofort verwendet werden kann.
Voraus-Analyse in der Playlist: Während ein Titel im Player spielt, können bereits die nächsten Titel, welche in der Playlist stehen, gescannt und im Folgenden wiedergegeben werden. Klicken Sie den ersten Titel mit der linken Maustaste an und halten anschließend „*Shift*“ gedrückt. Klicken Sie mit weiterhin gedrückter Shift-Taste den letzten Titel an, den Sie analysieren wollen. Die damit erfolgte Selektion der Titel ist nun optisch hervorgehoben. Klicken Sie nun auf den Button „Analyse“ am unteren Rand des Dateiarchivs. Die Analyse der Titel beginnt und deren Fortschritt wird durch ein entsprechendes Statusfenster angezeigt (siehe Abbildung unten).
Voraus-Analyse im Dateiarchiv: Sie können auch Ihr komplettes Dateiarchiv im Voraus analysieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Gruppe oder Untergruppe im Archiv, im rechten Teil wird nun der Inhalt der selektierten Gruppe angezeigt. Markieren Sie alle Titel in dieser Gruppe und klicken anschließend mit der rechten Maustaste darauf. Im nun erscheinenden Kontextmenü wählen Sie „Analysieren“ aus. Die Analyse beginnt und ein entsprechendes Statusfenster zeigt Ihnen den Fortschritt an. Die Option „Mute Audio“ (Stummschaltung der Wiedergabe) im Statusfenster kann bei Aktivierung den Analyse-Prozess erheblich beschleunigen.

Hinweis! *Die Analyse der Titel kann sehr zeitaufwändig sein und kann, in Abhängigkeit von der Größe Ihres Archivs und von der Leistung Ihres Computers, sehr lange dauern. Die Analyse hat eine niedrigere Prozesspriorität als alle anderen Prozesse und Funktionen bei DigiScratch. Dadurch ist gewährleistet, dass ein Scan von Dateien den wiedergegebenen Track nicht beeinflusst oder unterbricht. Eine Systemauslastung während der Wiedergabe ist also nicht zu erwarten und die Analyse kann ohne weiteres durchgeführt werden.*



DigiScratch Kalibrieren

Da jede Nadel und jeder Plattenspieler Eigenheiten haben und kein Tonabnehmer-System einem anderen gleicht, kann es vorkommen, dass das Signal von den Timecode-Platten nicht sauber zur Software weitergegeben wird.
Um solchen Problemen vorzubeugen, gibt es mit der Kalibrierung eine sehr wichtige Funktion zur Feinjustierung des Timecode-Signals bei DigiScratch. Vergleichbar mit „Matched Pair“ geschliffenen Nadeln wird durch die Software das Eingangssignal beider Quellen angeglichen und optimiert.
„Gut“ ist das Signal wenn es, wie in der Abbildung unten, kreisrund ist. Ist es eher eiförmig oder sogar sehr unregelmäßig, so liegt eine Störung am Signal vor (z.B. durch Übersprechen, Einstreuen, Kabelbruch, fehlender Masseanschluss). Eine Überprüfung der Signalqualität empfiehlt sich vor jeder Veranstaltung, dabei sollte kalibriert werden. Zeigt die Kreisdarstellung eein sehr „schiefes“ Bild, sollte die Nadel ausgewechselt werden.

Während der Kalibrierung notwendige Einstellungen am Plattenspieler: 33 RPM und Pitch +-0

1. starten Sie das Kalibrierungstool durch Mausklick auf „Setup“ im unteren Bereich der Playlist oder durch Aufruf über das Kontextmenü (Rechtsklick)
2. schalten Sie die Plattenspieler aus und legen Sie die Nadel etwa auf die Mitte der Platte, klicken Sie dann auf „Estimate“. Nach kurzer Zeit verschieben sich die Slider bei „Estimate“ selbständig an eine neue Position. Damit ist die Ermittlung des „Ruhepegels“ abgeschlossen.
3. Starten Sie nun die Plattenspieler und klicken unten links auf „Calibrate“. Die nun erfolgende voll-automatische Kalibrierung informiert Sie mit einer Fortschrittsanzeige über den aktuellen Status. Es ist ein neuer Button „Stop“ verfügbar, mit diesem kann die Kalibrierung abgebrochen werden. Verschwindet der Button „Stop“ ohne Betätigung nach ca. 30-60 Sekunden wieder, ist die automatische Kalibrierung abgeschlossen. Bestätigen Sie mit „OK“.

Die Kalibrierung kann auch manuell durchgeführt werden. Justieren Sie dazu das Signal mit „Volume“ (Eingangspegel), „L/R Balance“ (Pegel linker und rechter Kanal) sowie „P/A Balance“ (Phase / Amplitude, Phasenverschiebung und Übersprechen) bis zur gewünschten Kreisform.
In der Regel ist eine manuelle Kalibrierung jedoch nicht nötig! Sollte die Kalibrierung nicht erfolgreich sein, so überprüfen Sie bitte erneut Ihre Verkabelung, Massenanschlüsse oder Systeme.

File Editor

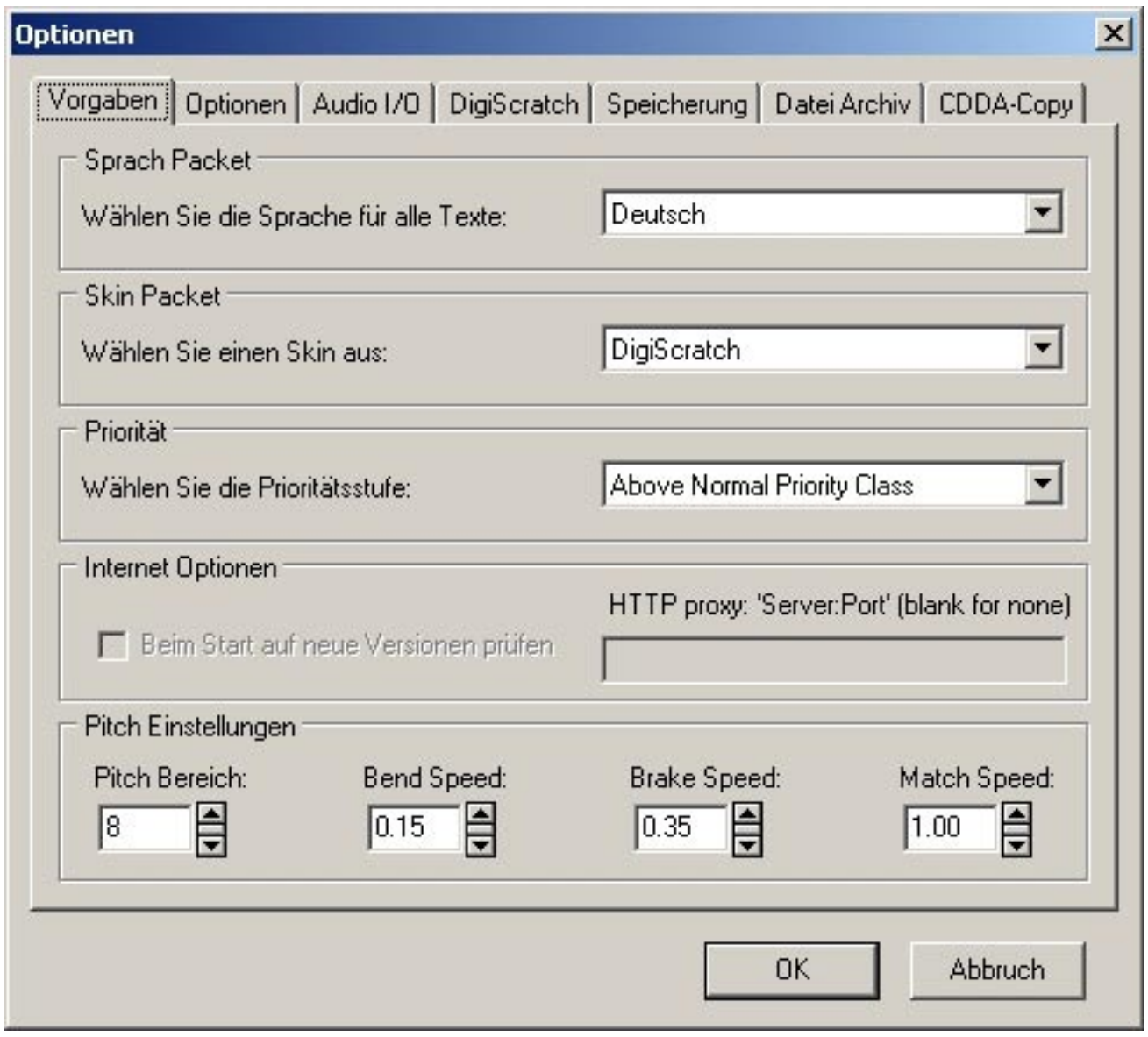
Mit dem File Editor ist es möglich, einzelne Sequenzen aus einer Datei herauszuschneiden oder CUE-Punkte taktgenau festzulegen. Alle Einstellungen wie Volume, Pitch, CUE-in und CUE-out werden von den Playern erkannt und berücksichtigt. Außerdem können sie gespeichert werden.
Der File Editor lässt sich über das Kontextmenü oder den Button „EDIT“ aufrufen.
Weitere Details zur Handhabung finden Sie im BPM Studio Handbuch Kapitel 3.11.

Mixer mit Recorder und Internet Streaming

Der Mixer besteht aus verschiedenen Komponenten. Links befinden sich die Audio-Kanäle für Player A/B, CD Player, Sampler, Master und Monitor. Rechts daneben sind die Inputs wie MIC, Line-In, Rec-In sowie das Recorder Modul angeordnet. Mit dem Recorder kann man das Audio-Signal einer externen Signalquelle (MIC oder LINE-IN) oder das aktuell laufende Programm der beiden Player und des Sample-Players mitschneiden und als Wave- oder MP3-Datei speichern bzw. als MP3-Stream auf einen Streaming-Server senden. Die beiden Regler MIC und LINE IN dienen zur Einstellung des Eingangssignals der Eingangskanäle einer frei wählbaren Soundkarte. Die Auswahl der Soundkarte erfolgt über das Kontext-Menü der Regler. Hier kann auch wahlweise das MP3-Stream-Modul ausgewählt werden. Der Regler „RECORD IN“ steuert den Gesamtpegel der Aufnahme bzw. Sendung. Mit der „RECORD“ Taste wird die Aufnahme bzw. Sendung gestartet. Die aktive Aufnahme wird mit einem roten Punkt und der laufenden Anzeige für die Aufnahmezeit signalisiert. „STOP „beendet die Aufnahme. Wenn Sie als Aufnahme-Format WAVE oder MP3 gewählt haben, öffnet sich nach Betätigung dieser Taste ein Dialogfeld, in dem Sie Dateinamen und Verzeichnis der soeben aufgezeichneten Datei festlegen können. Bei aktivierter „AUTO“-Funktion startet die Aufnahme automatisch, sobald ein Audiosignal an einer der festgelegten Quellen anliegt. Über den Menüpunkt „Aufnahmeformat“ wird festgelegt, wie die Ausgabe des laufenden Programms erfolgt. Es stehen die Varianten WAVE Datei und MP3-Datei sowie MP3-Stream zu einem Streaming Server zur Verfügung.
Um einen kompletten Mix aufzunehmen wird empfohlen den Record Out des (Hardware)Mixers mit einem LINE-IN (z.B. On-Board Soundkarte) zu verbinden!

Optionen - Vorgaben

Sprach Paket: wählen Sie die Sprache für die Textanzeige aus dem Drop Down Menü.
Skin Paket: wählen Sie das Design der DigiScratch Programmoberfläche aus.
Prioritätsstufe: wählen Sie die Priorität der Programmausführung unter Windows. Die aktive Prioritätsstufe entnehmen Sie der Markierung im Menü, in dem Sie auch eine neue Prioritätsstufe auswählen können. Wenn Sie die Priorität ändern, greifen Sie direkt in die systeminterne Prozessverwaltung ein. Allgemein reicht die vor eingestellte Prioritätsstufe „ABOVE NORMAL“ (etwas höher als Normal) aus.
Internet Optionen: Sofern sich Ihr System hinter einem Proxy befindet können hier die entsprechenden Einstellungen vorgenommen werden. Ist kein Proxy vorhanden bleiben diese Einstellungen inaktiv.
Pitch Einstellungen: Hier sind allgemeine Einstellungen zu der Pitchfunktionen in DigiScratch möglich. Wählen Sie z.B. den maximal möglichen Pitchbereich im Internal Modus von DigiScratch. Möglich sind 4% bis 52% in Viererschritten. Bend Speed ist die Geschwindigkeit mit der Pitchbend +- arbeitet, bei Brake Speed stellen Sie die Zeitspanne ein, die für den Break-Down benötigt wird.

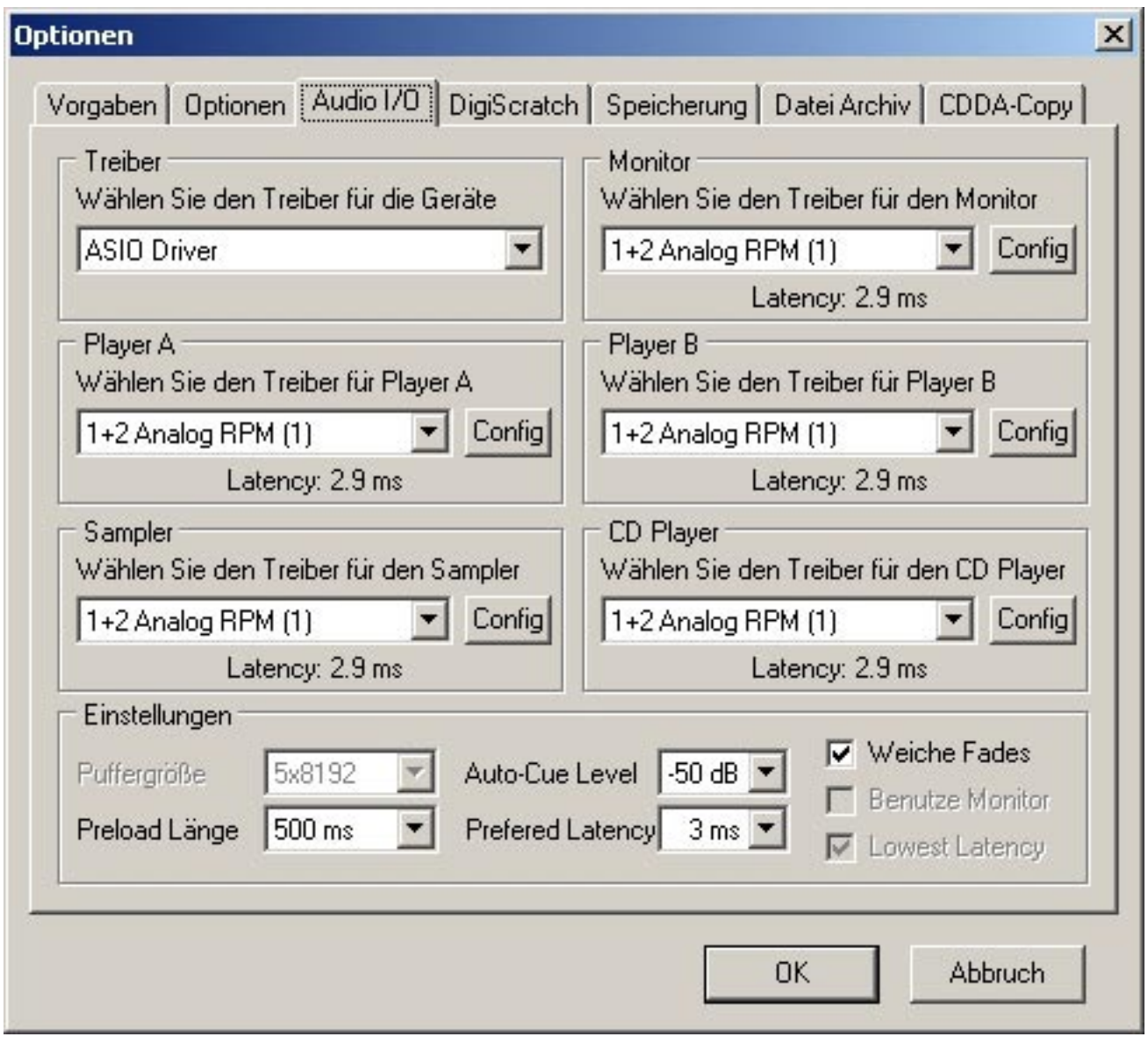


Optionen - Allgemein

Wave Dateien laden: bei Programmstart wird auch nach Wavedateien gesucht und diese werden geladen.
Unterverzeichnisse laden: liest bei der Auswahl eines Verzeichnisses auch Unterverzeichnisse mit ein
Weiche Pitch und Bend Änderungen: ermöglicht ein weiches Bedienen der Software Slider und simuliert die Trägheit einer Schallplatte.
Player nach Laden einer Datei starten: startet den Player sofort nach dem Laden einer Datei
Doppelklick lädt den Player: ein Doppelklick auf einen Track lädt diesen in den Player
Fragen bevor der Player neu geladen wird: Sicherheitsabfrage bevor der nächste Track in den Player geladen wird
Player nur laden wenn gestoppt: Sicherheitsabfrage, verhindert das Laden eines Tracks in einen Player, wenn in diesem gerade ein Track wiedergegeben wird
Datei in Single Play erneut laden: anstelle des nächsten Tracks aus der Playlist wird der aktuelle Track nach seinem Ende erneut geladen und abgespielt
Anzeige am Track Ende blinken lassen: die Zeitanzeige blinkt 10 Sekunden vor dem Ende des Tracks
Normalisation benutzen: bei Aktivierung werden die Einstellungen der normalisierten Audio Datei verwendet
Stille Erkennung in Auto-Play nutzen: Stille am Ende des Tracks wird übersprungen, dies dient der Optimierung der Übergänge im Auto-Fade Modus
Playlisten beim Laden überprüfen: überprüft die Playlisten beim Laden auf fehlende Titel
Spalten in Playlisten anzeigen: schaltet die senkrechten Linien und die Kopfzeilen in den Playlisten und im Dateiarchiv ein
Pegel im Mixer anzeigen: schaltet die Aussteuerungsanzeige im (Software) Mixer ein
Dateien entfernen wenn abgespielt: der Titel wird nach dem Abspielen automatisch aus der Playlist entfernt.
Automatischer Cue (Stille überspringen): eventuelle Stille am Anfang eines Tracks wird übersprungen
Automatischer BPM Counter: aktiviert den automatischen BPM Counter in den Playern A und B.
Automatisches Speichern: alle Einstellungen, auch der Zustand des File Archivs, werden im 15 Minuten Abstand gespeichert
Alternative Zeichenmethode für Bitmaps: verwenden Sie diese Funktion falls Probleme bei der Darstellung der Grafiken (z.B. der Slider) auftreten
Bildschirm Auflösung beim Start ändern: beim Programm Start wird die Bildschirm Auflösung auf 800 mal 600 umgestellt
Peak Dateien des Editors löschen: bei Programm Ende werden die Peak Files, welche durch den File-Editor generiert werden, gelöscht
VBR Dateien scannen: ermöglicht bei variabler Bitrate ein genaues Positionieren
ID3 Tags speichern: das Programm schreibt in den ID3-Tag des originalen MP3-File
Position des Hauptfensters verankern: die Bildschirmposition des Programmfensters wird fixiert
Tooltipps anzeigen: aktiviert die „Mouse Over“ Hinweis Funktion
Start als exklusive Shell Anwendung: aktivieren Sie diese Funktion wenn DigiScratch als einzige Anwendung unter Windows laufen soll. Wird erst nach einem Neustart aktiv.
Fragen bevor Dateien entfernt werden: Sicherheitsabfrage vor dem Entfernen eines Tracks
Versteckte Menüs: durch diese Option werden im Kontext Menü nur die wichtigsten Einträge angezeigt
Daten Backup anlegen: legt bis zu 50 Sicherungen des Archivs im vorgegebenen Verzeichnis an
Wildcard Suche: für komplexere Anfragen können Sie so genannte Wildcard-Zeichen verwenden.
Ein * steht dabei für eine beliebige Anzahl Zeichen
Sofort Schnellsuche: diese komfortable Suche aktualisiert die Suchergebnisse bei jedem in der Suchmaske eingegebenem Zeichen
Background Analyse: die Tracks in der Playlist werden im Hintergrund analysiert

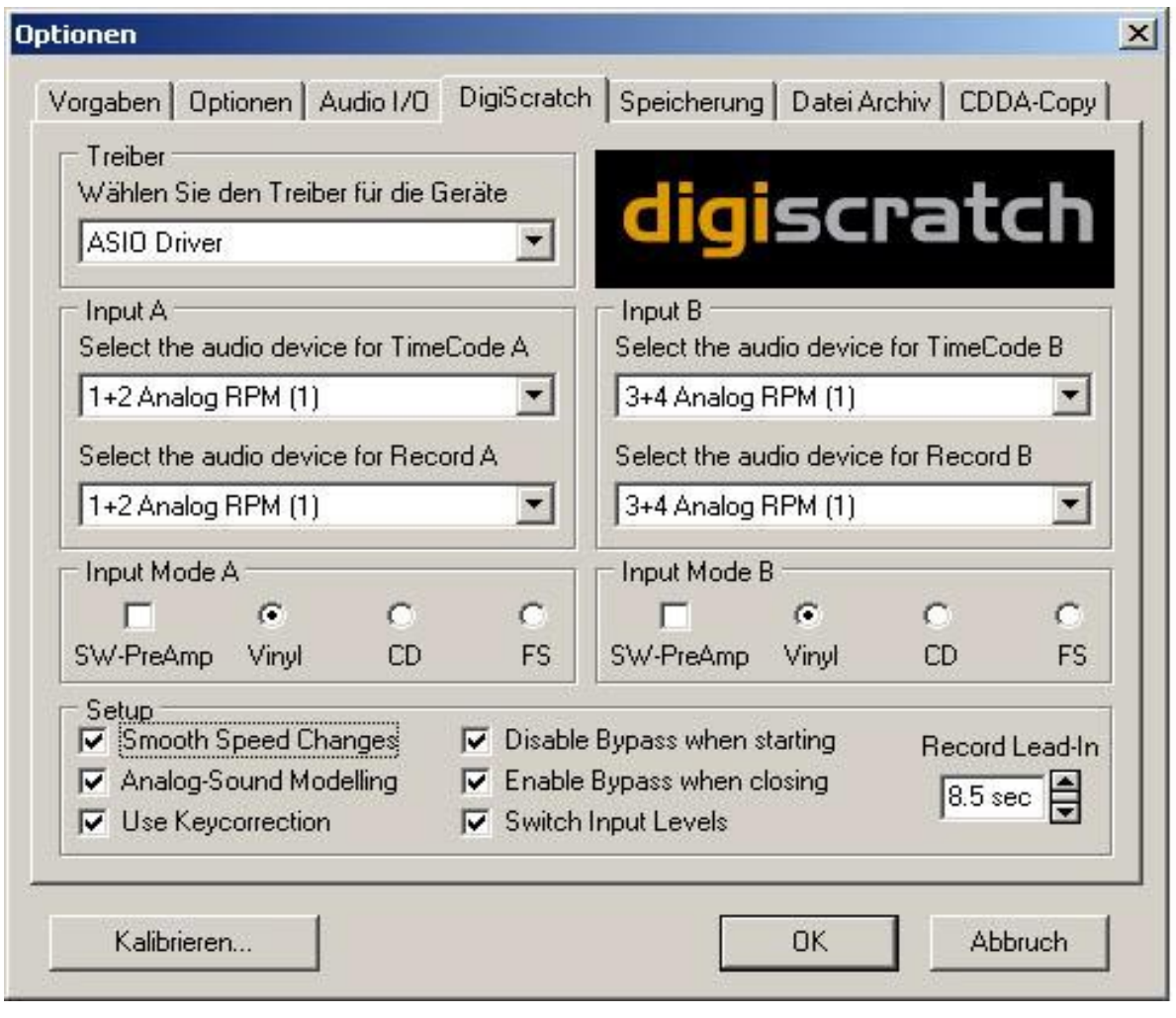
Optionen - Audio I/O

Treiber: Auswahl des Gerätetreibers (ASIO)
Monitor: wählen Sie hier den Ausgangskanal für den Monitor, es lässt sich z.B. auch zusätzlich die On-Board-Soundkarte auswählen
Player A: wählen Sie hier den Ausgangskanal für den Player A
Player B: wählen Sie hier den Ausgangskanal für den Player B
Sampler: wählen Sie hier den Ausgangskanal für den Sample-Player
Mit „Config“ wird das Control Panel der Soundkarte aufgerufen. Unter „Latency“ wird die aktuelle Latenz (Verzögerungszeit) ihrer Soundkarte angezeigt.
Puffergröße: Größe des internen Abspielpuffers bei Verwendung von WaveOut
Preload Länge: Länge des internen Abspielpuffers, variieren Sie diesen Wert falls bei der Wiedergabe Aussetzer auftreten bzw. die Player nicht sauber starten.
Auto-Cue Level: hier wird der Triggerpegel für die Auto Cue Funktion (überspringen der Stille am Titelanfang) festgelegt. Der Wert ist variierbar zwischen –inf (absolute Stille) und -70 db.
Weiche Fades: das Audiosignal wird vor einem Play oder CUE weich ein- und ausgeblendet. (~1 ms fade), wodurch eventuelle Störgeräusche vermieden werden.
Lowest Latency: aktiviert man diese Option wird der Kerneltreiber bei Verwendung mit den kleinsten Latenzen betrieben, welche die Soundkarte erlaubt.



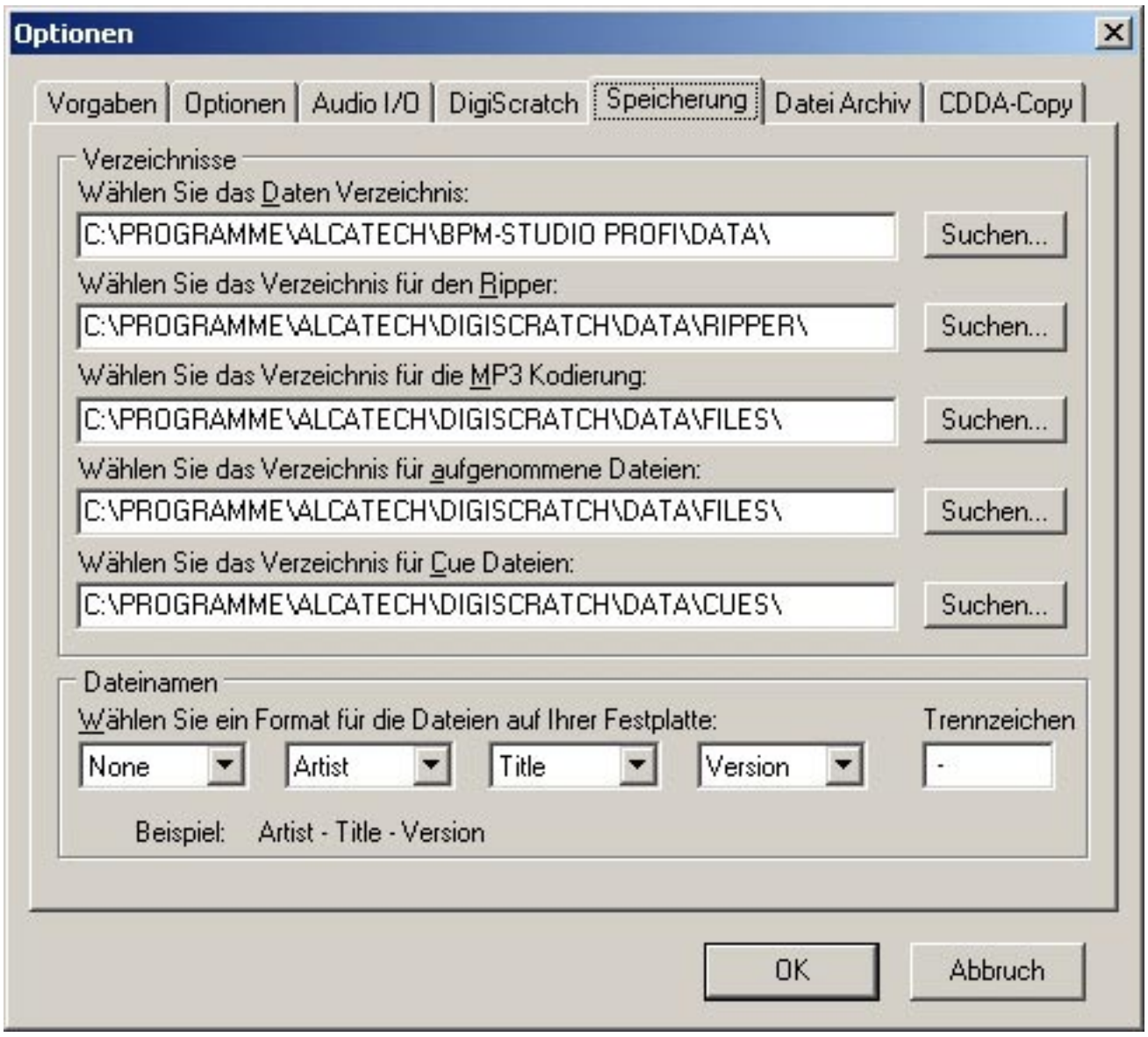
Optionen - DigiScratch

Treiber: Auswahl des Gerätetreibers (ASIO)
Input A/B: wählt den Eingang an welchen das Gerät (Turntable / CD Player) zur Steuerung von Player A/B angeschlossen ist
Select Audio device for Record A/B: wählt die Signal Eingangsquelle für eine Aufnahme mit Player A/B (über den Record Button im Player)
Input Mode A/B: Vinyl – Auswahl des Timecode Steuermediums Vinyl (Turntable), CD – Auswahl des Timecode Steuermediums CD (CD Player), FS – Auswahl des Timecode Steuermediums Final Scratch Timecode Vinyl.
SW PreAmp: aktiviert den Software Phono PreAmp und optimiert den Signal Eingangspegel bei Verwendung von Turntables ohne Line Out Level oder Soundkarten ohne integrierten Phono PreAmp.
Smooth Speed Changes: eventuelle Gleichlaufschwankungen des Turntables oder Verfälschungen des Timecodes durch Erschütterungen oder Unebenheiten auf der Platte werden durch die Software ausgeglichen (beansprucht mehr Systemressourcen), ***liegt der Schwerpunkt auf Scratchen sollte diese Funktion deaktiviert sein!***
Analog Sound Modeling: Option für wärmeren “analogen” Sound (beansprucht mehr Systemressourcen).
Use Key Correction: aktiviert den Key Correction Button im Player A/B. Wird die Funktion nicht genutzt, sollte sie auch abgeschalten werden, da die Systembelastung sonst erheblich höher ist
Disable Bypass when starting: *speziell für die DigiScratch-Box*, deaktiviert die Bypass -Funktion beim Programmstart automatisch. Die Box wird aber nur auf Bypass geschalten wenn kein Signal anliegt. Damit wird das ungewollte durchschlagen des Timecodes oder die Unterbrechung einer analogen Platte verhindert.
Enable Bypass when closing: *speziell für die DigiScratch-Box*, aktiviert die Bypass-Funktion bei Programmende automatisch.
Switch Input Levels: *speziell für DigiScratch-Box*, passt automatisch den Input-Level der Eingangsquelle (Phono/Line) an.
Record Lead-In: verlängert oder verkürzt die Länge des Lead-In vor dem Track.
Die Zeitspanne wird im Track Display durch rote Dreiecke grafisch dargestellt.
Kalibrieren: öffnet den Dialog für die Kalibrierung.



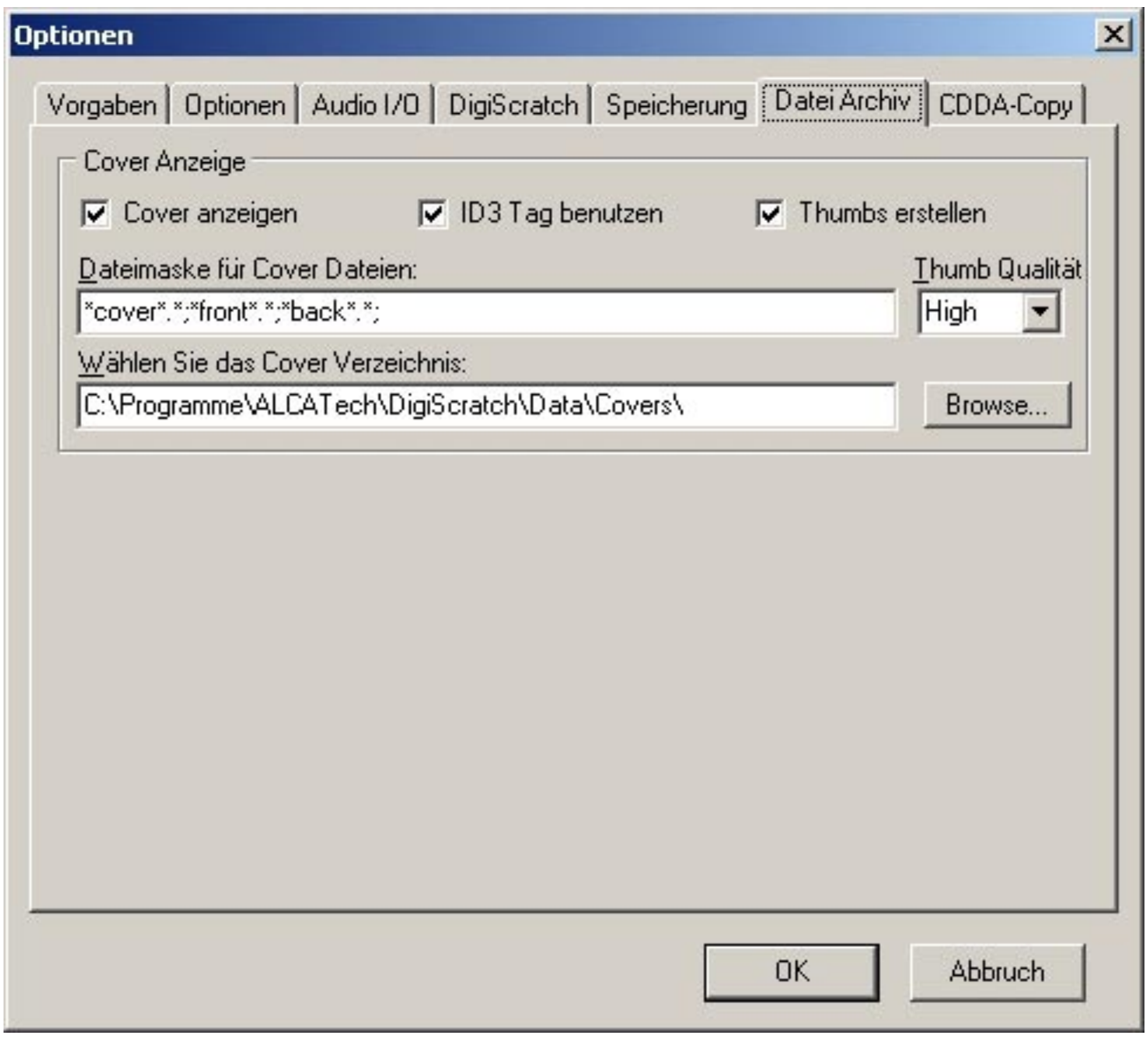
Optionen - Speicherung

Konfigurieren Sie hier bei Bedarf individuell die einzelnen Verzeichnisse.
Daten: in diesem Verzeichnis werde alle relevanten Anwendungsdaten gespeichert. Dies sind z.B. die Default-Playlisten, Gruppen und Untergruppen des Dateiarchives.
Es wird empfohlen dieses Verzeichnis nicht zu ändern um späteren Problemen vorzubeugen.
MP3 Kodierung: Verzeichnis für encodierte Dateien, die z.B. von Wave in MP3 konvertiert wurden.
Aufgenommene Dateien: Verzeichnis für aufgenommene Dateien.
Cue Dateien: Verzeichnis für zu speichernde Cue Punkte und Loops.
Datei Namen: Festlegung des Dateinamens, welcher automatisch vom Programm generiert wird.
Es wird empfohlen die vor eingestellten Werte beizubehalten.



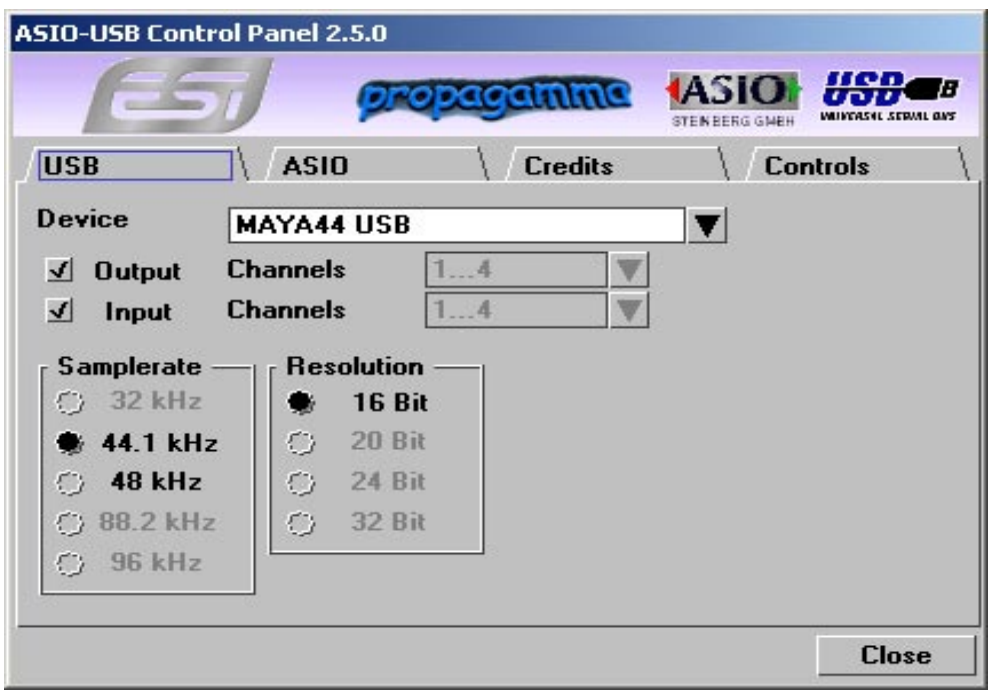
Optionen - Dateiarchiv

Hier können verschiedene Einstellungen für das Dateiarchiv vorgenommen werden, z.B. für die Anzeige einzelner Cover.
Cover anzeigen: Cover-Anzeige einschalten.
ID3-Tag benutzen: zeigt Cover an, die in den ID3-Tags der Tracks gespeichert worden
Thumbs erstellen: erstellt und speichert kleinere Coverbilder um Ressourcen zu sparen
Thumb Qualität: Legt fest mit welcher Qualität die Thumbnails der Cover gespeichert werden, möglich sind „High“, „Medium“ und „Low“. Je besser die Qualität des Bildes, desto größer die Bilddatei.
Dateimaske für Cover Dateien: DigiScratch durchsucht auf Wunsch automatisch Verzeichnisse beim Hinzufügen auf eventuell vorhandene Coverbilder eines Albums oder Titels. Vor eingestellt sind Wortteile typischer Dateinamen wie z.B. „Cover“, „Front“ oder „Back“, als Wildcard gilt wie üblich *. *Beispiel: *Cover*.* zieht alle Dateien als mögliches Coverbild hinzu die zumindest den Wortteil „Cover“ enthalten, egal welche Dateiendung die Bilddatei dabei hat.* Getrennt werden die einzelnen Werte der Maske durch ein Komma. Da mitunter gemischte Ordner und Verzeichnisse vorliegen, kann es naturgemäß zur Anzeige von falschen Covern kommen. Dann müssen die Cover manuell zugeordnet werden.
Wählen Sie das Cover Verzeichnis: Stellen Sie hier ein, wohin DigiScratch die erstellten Thumbnails und Coverbilder speichern soll, wenn manuell Cover hinzugefügt wurden.

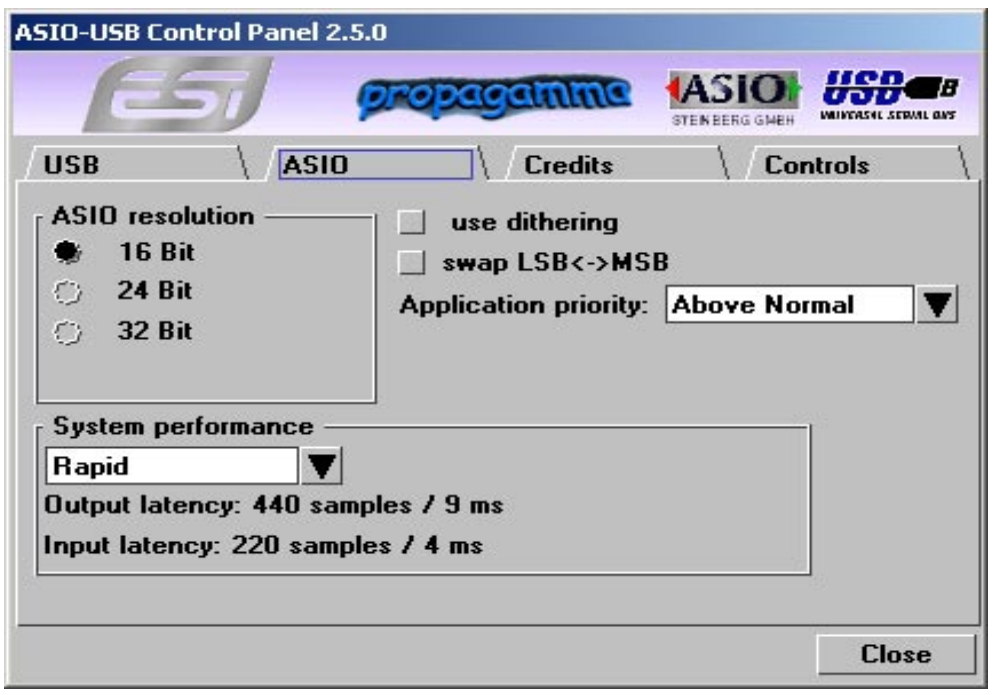


Einstellungen Maya 44 USB Soundkarte

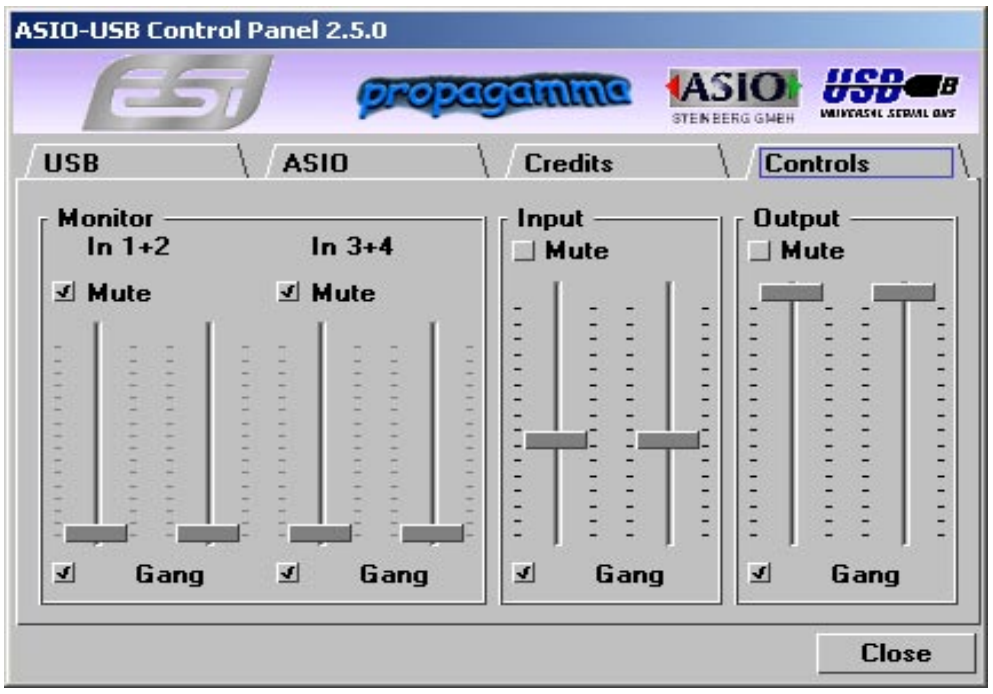
Gehen Sie nach dem ersten Start der DigiScratch Software in die Optionen / Audio I/O.
Wählen Sie aus dem Drop Down Menü die Treiber für die Player (Player A = Maya44 USB 1+2, Player B = Maya 44 USB 3+4). Rufen Sie anschließend über den „Config“ Button das Control Panel der Maya44 auf und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:



USB
Sample Rate: 44,1 kHz
Resolution: 16 Bit



ASIO
ASIO Resolution: 16 Bit
Priority: Above Normal (empfohlen)
System Performance: Rapid
Hinweis!: *Hiermit stellen Sie die Latenz ein, mit welcher Ihre Soundkarte und somit DigiScratch arbeitet. Abhängig von der Leistung Ihres Rechners können Sie die System Performace im Drop Down Menü auswählen. Optimal ist die Einstellung „High-speed“. Sollte es bei der Wiedergabe zu Störungen oder Verzögerungen kommen, müssen Sie die Latenzeinstellung heraufsetzen.*



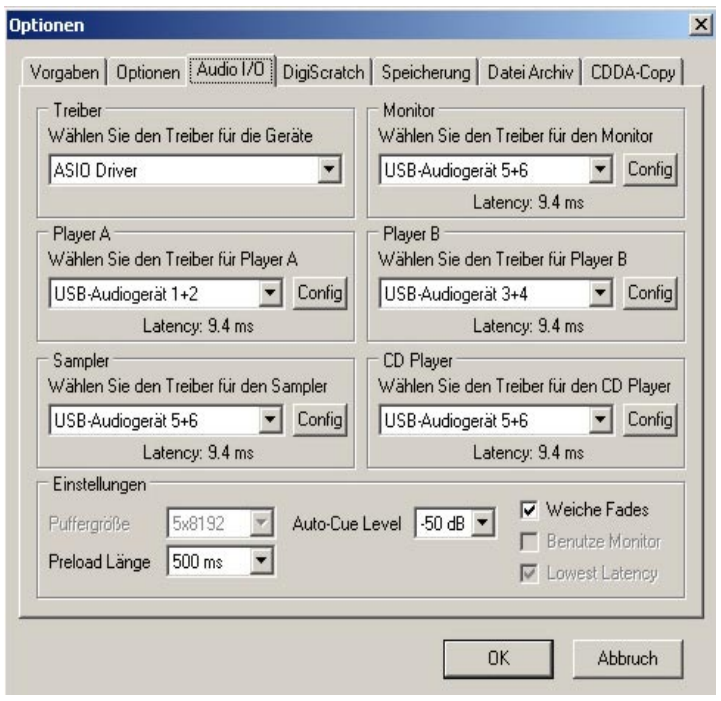
Controls
Monitor: Im Absolute Modus (Steuerung durch Timecode-Vinyl) müssen die Monitorkanäle gemutet sein, da sonst das Timecode-Signal durch geschliffen wird. Bei der Wiedergabe von analogen Schall-platten muss das Umschalten im Control Panel der Maya 44 erfolgen. (Mute deaktivieren).
Als Alternative kann man auch Y Kabel nutzen und am Mixer (Phono/Line) umschalten.
Input: Regler etwa mittig, sonst liegt das Eingangs-signal bei der Kalibrierung übersteuert an.

Aktivieren Sie abschließend unter Optionen/DigiScratch den Software Phono PreAmp (sofern Sie keinen externen Phono PreAmp verwenden). Wählen Sie das Steuermedium (Vinyl oder CD) und die Treiber für Timecode und Record (A = Maya 44 USB 1+2, B = Maya 44 USB 3+4) (siehe auch Seite 19)

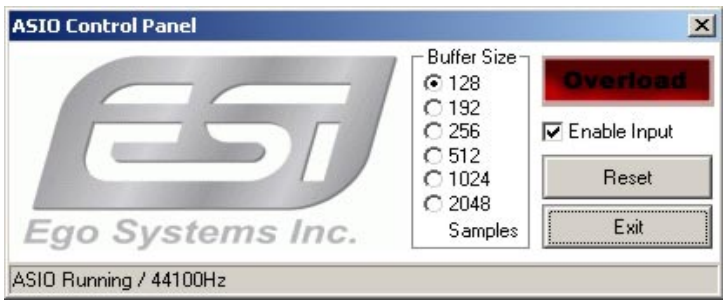
Einstellungen U46DJ Soundkarte (www.esi-pro.com)

Stellen Sie an der Soundkarte (Hardware) den Input auf Phono!

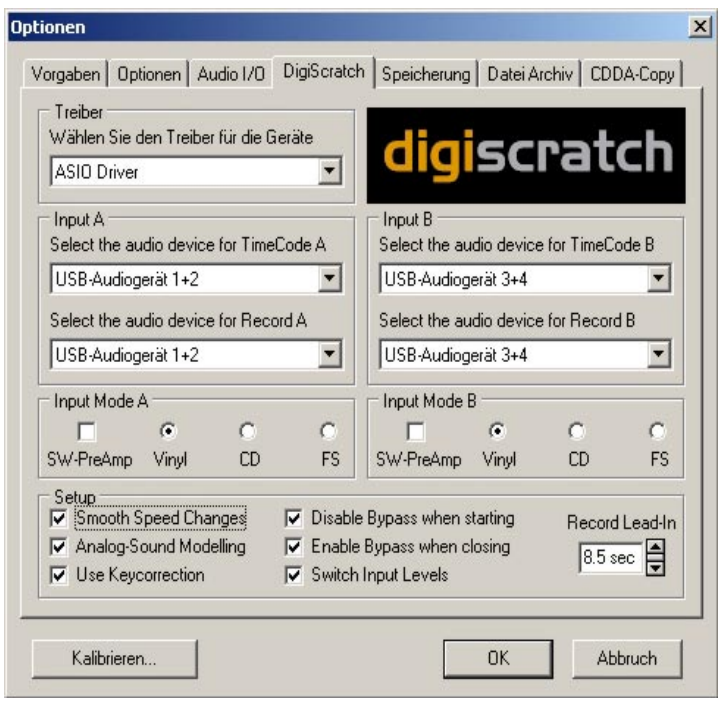
Anschließend nehmen Sie in der DigiScratch Software, unter Optionen, folgende Einstellungen vor:



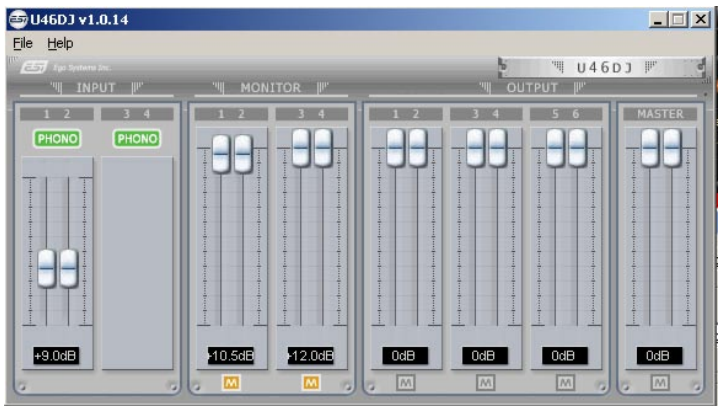
Audio I/O
Treiber auf ASIO
PlayerA = USB Audiogerät 1+2
PlayerB = USB Audiogerät 3+4
Monitor nach Wahl z.B. 5+6 USB
Hinweis!: (Default Device darf NICHT ausgewählt sein!)
Sampler nach Wahl z.B. 5+6 USB
CD Player nach Wahl z.B. 5+6 USB



Über den Button **CONFIG** gelangen Sie in das ASIO Control Panel der U46DJ
Hier können Sie die Latenz einstellen.
Buffersize 128 enspricht 3 ms



DigiScratch
Treiber auf ASIO
InputA = USB Audiogerät 1+2
RecordA = USB Audiogerät 1+2
InputB = USB Audiogerät 3+4
RecordB = USB Audiogerät 3+4
Input Mode auswählen (z.B. Vinyl)
Hinweis!: Der SW Pre-Amp darf nicht aktiviert sein!

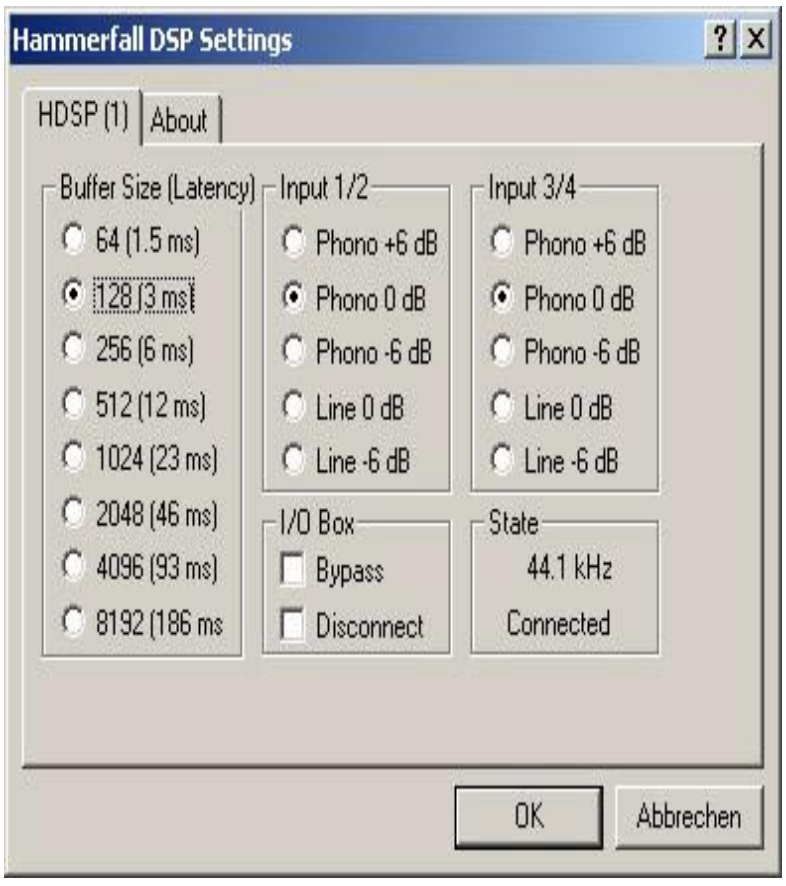


Nehmen Sie im Control Panel der Soundkarte (wird über das ESI Symbol in der Taskleiste aufgerufen) folgende Einstellungen vor:

Input auf etwa 1/3 einstellen (siehe Screenshot)
Monitor muten
Hinweis!: Bei der Wiedergabe von „normalem Vinyl“ muß Mute wieder aufgehoben werden.

Einstellungen DigiScratch Box

Gehen Sie nach dem ersten Start der DigiScratch Software in die Optionen / Audio I/O.
Wählen Sie aus dem Drop Down Menü die Treiber für die Player (Player A = 1+2 Analog RPM, Player B = 3+4 Analog RPM). Rufen Sie anschließend über den „Config“ Button das Control Panel der DigiScratch Box auf (oder Doppelklick auf das Symbol in der Taskleiste) und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:



Buffer Size (Latency): Die Einstellung der Buffer Size (Puffergröße) bestimmt sowohl die Latenz zwischen eingehenden und ausgehenden Daten, als auch die Betriebssicherheit des Systems. Optimal sind 1,5 ms. Sollte es bei der Wiedergabe zu Störungen oder Verzögerungen kommen, müssen Sie die Latenzeinstellung heraufsetzen.

Input 1/2 & 3/4: Auswahl des Eingangstyps
-Phono +6 dB: Anhebung des Phono-Signales um 6 dB. Erlaubt eine ausreichende Aussteuerung bei schwachen Tonabnehmern.
-Phono 0 dB: Standard-Empfindlichkeit, passend für die meisten Tonabnehmer und Platten ***(empfohlen wenn DigiScratch mit Plattenspielern gesteuert wird)***
-Phono –6 dB: Absenkung des Phono-Signales um 6 dB
Line 0 dB: Standard-Empfindlichkeit, passend für die meisten CD Player ***(empfohlen wenn DigiScratch mit CD Playern gesteuert wird)***
-Line –6 dB: Absenkung des Line-Signales um 6 dB

I / O Box: „Bypass“ aktiviert einen Hardware-Bypass, der das Ausgangssignal der Phono-Vorverstärker direkt auf die Ausgänge 1/2 und 3/4 legt. Dieser Bypass kann auch über die Optionen in DigiScratch beeinflusst werden (siehe Seite 19). Das Gerät arbeitet im Notfall immer noch als Phono-Preamp, ein kompletter Tonausfall wird vermieden. ***Hinweis!:*** *Sollte bei der Wiedergabe der Timecode zu hören sein, ist der Bypass aktiv und muß deaktiviert werden.*
„Disconnect“ trennt die Verbindung zwischen I/O-Box und PCI-Karte bzw. CardBus Karte. Wird die DigiScratch Box per Settingsdialog und „TotalMix“ konfiguriert, kann sie nach Anschluss eines Netzteiles und Aktivierung von „Disconnect“ auch Stand-Alone, also ohne Rechner, betrieben werden.

Matrix und „TotalMix“: Durch Doppelklick auf das Mixersymbol in der Taskleiste läßt sich der zur DigiScratch-Box gehörende Mixer aufrufen.
Über „view“ oder per Shortcut X gelangen Sie zur Matrix. Beides sind verschiedene Darstellungsweisen der gleichen Vorgänge, daher sind beide Ansichten immer synchron, egal was man in einer der beiden Oberflächen einstellt, es findet sich sofort in der anderen wieder.
Wie die Matrix zum Betrieb von DigiScratch eingestellt sein muss, sehen Sie in der Darstellung links.
Bei der DigiScratch- Box handelt es sich um eine hochwertige Soundkarte des Herstellers RME.
Sie ist baugleich mit dem Model HDSP RPM.
Unter *www.rme-audio.de* finden Sie weitere Informationen und ein ausführliches Handbuch.

Shortcuts

DigiScratch verfügt über so genannte Shortcuts, das bedeutet einzelnen Tasten Ihrer Tastatur wurden Funktionen zugeordnet. Dadurch erreichen Sie mit etwas Übung ein intuitiveres Handling und viele Aktionen lassen sich mittels Shortcuts schneller und bequemer ausführen als mit der Maus.
Manche Tasten haben eine Doppelbelegung, in diesem Fall muss eine weitere Taste gedrückt werden um damit festzulegen welche Aktion ausgeführt werdne soll. Zum Bsp. Strg + 0 Startet Player A vom default CUE-Punkt aus und Shift + 0 startet dagegen Player B vom default CUE-Punkt aus.

Toggles:

Strg = Player A
Shift = Player B

Functions:

Toggle + F4 = Time Display
Toggle + F9 = Pitch Down
Toggle + F10 = Pitch Up
Toggle + Ins = Pitch To

Toggle + → = Fast Forward
Toggle + ← = Fast Backward

Toggle + 0 = Jump to Start
Toggle + 1 = Jump to Cue Point 1
Toggle + 2 = Jump to Cue Point 2
Toggle + 3 = Jump to Cue Point 3
Toggle + 4 = Jump to Cue Point 4
Toggle + 5 = Jump to Cue Point 5
Toggle + 6 = Jump to Cue Point 6
Toogle + 7 = Cue-Mem
Toogle + 8 = Cue-Clear
Toogle + 9 = Cue-Lock

Toggle + B = Bypass On/Off
Toggle + H = Reverse Play
Toggle + P = Load File from list with current Focus to Player
Toggle + D = Absolute Mode („D“igiScratch Mode)
Toggle + I = Internal Mode
Toggle + R = Relative Mode
Toggle + T = Key Correction
Toggle + Y = Pitch Reset
Toggle + Z = Pitch On/Off

TAB = Change Focus between lists

Alt + B = BPM Counter
Alt + C = Clear List or Clear Groups
Alt + D = Load Directory

Alt + L	=	Load List or Load files in Explorer
Alt + M	=	Show Mixer
Alt + N	=	Analyse File
Alt + O	=	Options
Alt + Q	=	Load File from Archive to PlayList
Alt + S	=	Search Files
Alt + X	=	Exit
Strg + A	=	Select All
Strg + C	=	Copy List Entry to Clipboard
Strg + S	=	Focus on Quicksearch
Strg + V	=	Paste List Entry from Clipboard
Strg + X	=	Cut List Entry to Clipboard

Tipps & Tricks

Arbeiten mit DigiScratch und einem Turntable
Beide DigiScratch-Software Player können mit nur einem Turntable gesteuert werden. Dazu wird in den Optionen für beide Player der gleiche Input Kanal ausgewählt. Dann kann ein Player auf interne Steuerung (INT), der andere auf Timecode-Steuerung (ABS/REL) gestellt werden. DigiScratch schaltet nun jeweils den neu geladenen Player auf Timecode-Steuerung und den anderen (z.B. gerade laufenden) Player auf intern.

Backup speichern und laden
In den allgemeinen Optionen sollte „Daten Backup anlegen“ aktiviert sein (sh. S.17)
Dadurch werden die Daten automatisch beim Schließen des Programms gesichert.
Ein Backup läßt sich auch manuell anlegen. Das Backup Verzeichnis befindet sich im Data Ordner (sh. S.20). Es kann auch ein eigener Speicherplatz vorgegeben werden. Rufen Sie dazu im Dateiarchiv das Kontextmenü auf und wählen Sie „Backup/speichern“. Im folgenden Fenster können Sie Ihren Zielordner vorgeben. Das Backup wird mit Datum und Uhrzeit angelegt.
Um einen Backup zu laden wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und drücken „OK“.

Verbessern des „Scratch-Verhaltens“ von DigiScratch
Sollten Sie den Treshold des Ruhepegels (Estimate im Kalibriertool) automatisch ermittelt haben, ist dieser unter Umständen zu hoch. Hier sollten Sie manuell nachregeln und einen niedrigeren Wert (verschieben nach links z.B. -40) wählen.

Stichwortverzeichnis:

Analysieren von Dateien – 13, 17
ASIO – 5
Auto Play - 13

Backup speichern/laden - 17, 26
BPM Anzeige - 7
Bypass – 11

Coverabbildung - 12
CUE Punkte – 6, 15

Dateiarchiv – 12
Datei hinzufügen - 12
Datei-Info - 12
Detailanzeige - 7
DigiScratch Box - 4, 24

Ein Turntable steuert beide Player - 26

File Editor - 15

Gruppe hinzufügen - 12

Inhalt einer Gruppe zufügen - 12
Installation
- Software 4
- Hardware 4
- Treiber 5

Internet Streaming - 15

Kalibrieren - 14
Key Correction - 8

Lead In - 8
Loop – 6
Loop Track - 9

Maya 44 USB - 5, 22
Mixer (Software) - 15
Modus
- Absolute 3, 9
- Relative 3, 9
- Intern 3, 9

Modus umschalten – 9
Monitor – 11

Optionen - 16

Phono PreAmp (der Software) - 5, 19
Pitchwert – 7, 16, 17
Pitch Control - 11
Play / Pause – 9
Programmoberfläche anpassen - 11

Record – 8, 15
Reverse Play – 9
RPM zwischen 33 und 45 umschalten - 3

Sampleplayer – 10
Schnellsuche – 12, 17
Shortcuts - 25
Steuerelemente - 12
Suche - 12
Systemvoraussetzungen 4

Timecode – 3
Timecode Signal Qualität - 7
Track laden - 5
Trackmarker - 7
Trackselektor 3

Untergruppe hinzufügen - 12
U46DJ Soundkarte - 23

Waveform – 7
Waveform Darstellung - 8

Y Kabel - 11

Zeitanzeige - 7

Kontakt:

Zu DigiScratch beraten wir Sie gerne auch persönlich.

Telefon: +49 (0) 351 - 44 03 27 0
Fax: +49 (0) 351 44 03 27 1
E-Mail: info@alcatech.de

Support:

Support Telefon: 0900 150 0 150
(62 Eurocent je Minute / nur in Deutschland)
Support E-Mail: support@alcatech.de
Wir empfehlen auch unsere FAQ unter www.digiscratch.de
für weitere Fragen und technische Probleme.

www.digiscratch.de
www.alcatech.de

Stand Oktober 2005